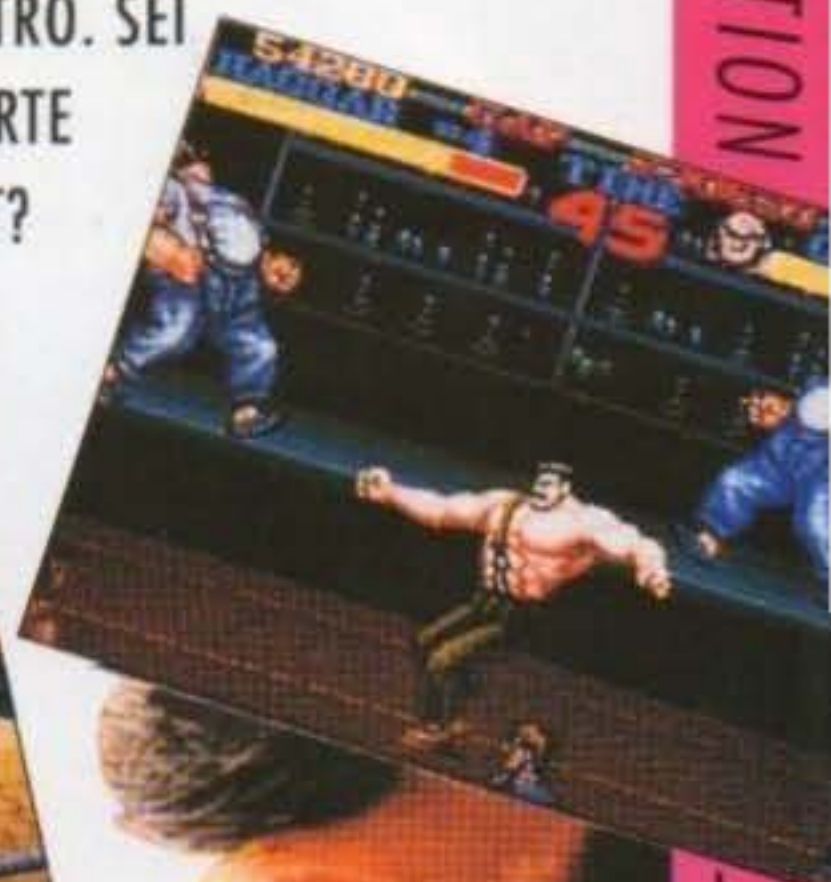
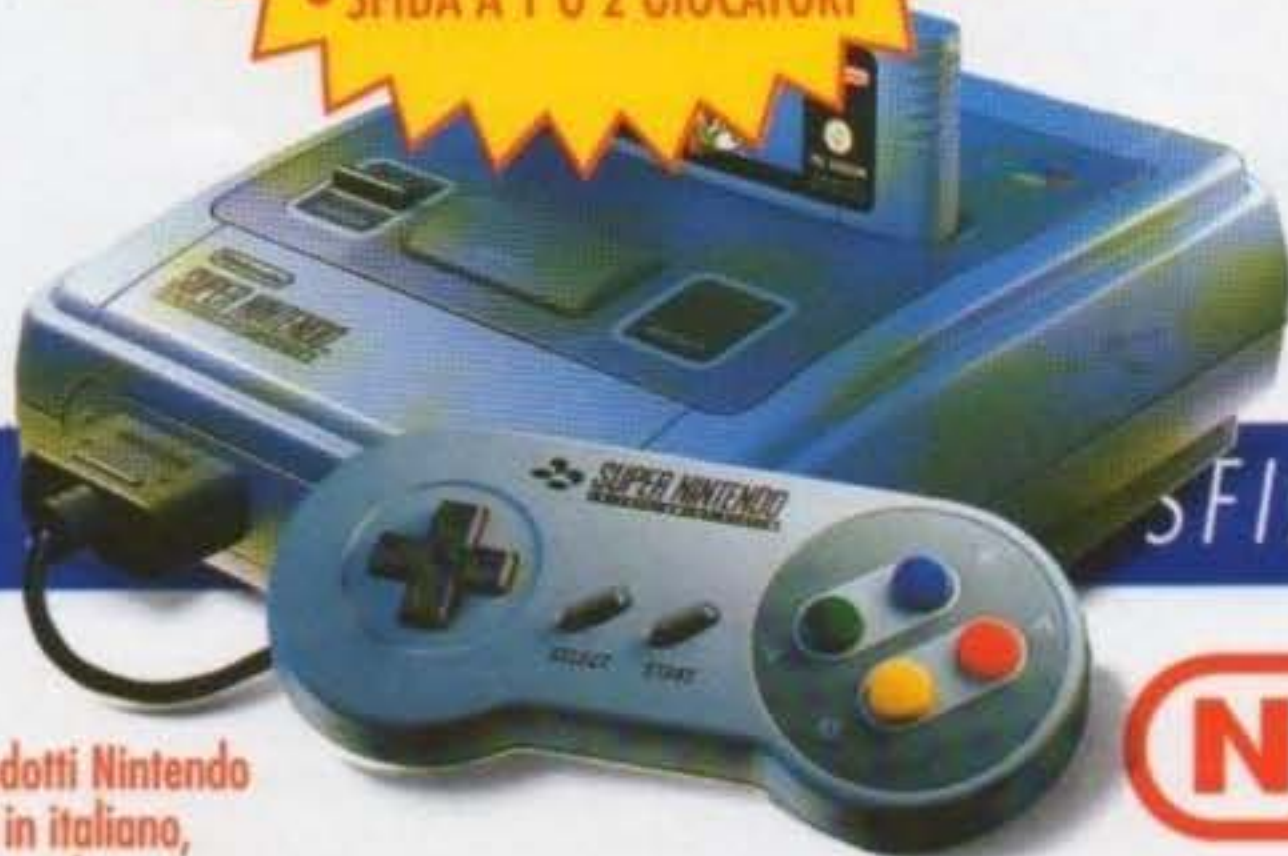
K
AMIGA
PC
ATARI ST
MACINTOSH
CD-I
CDTV
CONSOLE
+ MULTIMEDIA...
Anno V n. 5
MAGGIO 1993
Lire 5500
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
GOAL
RECENSIONE ESCLUSIVA
KICK OFF 2
DINO DINI 3
STRIKE COMMANDER
UNO SPETTACOLO DA 40 MEGA
ULTIMA UNDERWORLD 2
LA GUIDA PIÚ COMPLETA
DESERT STRIKE e SUPER FROG
QUANDO L'AMIGA È MEGLIO DELLE CONSOLE
ECTS & CEBIT
K IN GIRO PER L'EUROPA A CACCIA DI NOVITÁ
Glénat
RECENSIONI & ANTEPRIME
THE LEGACY • DOGFIGHT • ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE • ARABIAN NIGHTS • ENTITY • SPACEWARD HO! • ESCAPE FROM CYBERCITY • ABANDONED PLACES 2 • TERMINATOR 2029 • MAGIC CANDLE III • EMPIRE DELUXE • WAYNE GRETZKY'S HOCKEY 3 • ZOOL • UNLIMITED ADVENTURES • DARKSEED • DATA DISK 1 • HUMAN RACE - THE JURASSIC LEV

FINAL FIGHT

Lotta senza quartiere, emozione senza fine.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

FATTI COLPIRE DA UN NUOVO GRANDE GIOCO DI LOTTA! DUE PROTAGONISTI E INCREDIBILI NEMICI DA BATTERE CON TECNICHE DI LOTTA E COLPI SEGRETI DIVERSI PER OGNI SCONTRO. SEI ABBASTANZA FORTE PER FINAL FIGHT?

- TANTI LOTTATORI CON DIVERSE TECNICHE DI LOTTA
- GRAFICA COME SUL COIN-OP
- SFIDA A 1 O 2 GIOCATORI

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

FINAL FIGHT
SUPER NINTENDO

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, ... totale.

Nintendo®

QUEEN COMPUTER *Software & games*

NUOVA SEDE IN VIA CASTELGOMBERTO 153 - TORINO

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	99.900
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER		69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A - TRAIN	99.900	TEL.
A320 AIRBUS (ITA)	99.900	99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	
AIR SUPPORT		69.900
ALIEN 3 *		TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	
AMAZON	119.900	
AMBERSTAR *	TEL.	TEL.
AMOS 3D		79.000
AMOS COMPILER		69.000
AMOS MANUALE IN ITALIANO		30.000

QUEEN PREMIA I TUOI ACQUISTI! COME?

CON LA QUEEN FIDELITY CARD!

OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA TESSERA FEDELTÀ.
RISPEDISCI A QUEEN LA TESSERA COMPLETATA.
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA IN REGALO!

IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

TITOLO	IBM	AMIGA
AMOS PROFESSIONAL *		149.900
AMOS THE CREATOR V.1.3		99.000
EASY AMOS		59.900
AN AMERICAN TALE	89.900	
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	129.900	
ARABIAN NIGHT *		TEL.
ARMA LETALE	49.900	49.900
ASHES OF EMPIRE	99.900	99.900
ATAC	89.900	
AV - 8B HARRIER ASSAULT *	99.900	89.900
B.A.T. II *	TEL.	
B17 FLYING FORTRESS *	99.900	109.900
BARBARIAN II *		TEL.
BARD'S TALE CONSTR. SET *		69.900
BART VS. THE WORLD *		TEL.
BATMAN - IL RITORNO *	TEL.	TEL.
BATTLECHESS 4000 *	89.900	
BATTLETOADS *	49.900	49.900
BC KID *		TEL.
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BILL'S TOMATO GAME		59.900
BLADE OF DESTINY *	TEL.	TEL.
BODY BLOWS *		69.900
BUG BOMBER	49.900	49.900
BUSHBUCK	89.900	89.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAR AND DRIVER	69.900	
CARRIER STRIKE	79.900	
CARRIERS AT WAR	99.900	
CASTLES	89.900	69.900
CASTLES II	89.900	
CATCH'EM	49.900	49.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CHAOS ENGINE *		59.900
CHUCK ROCK II *		59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE *	119.900	
COMBAT AIR PATROL *		TEL.
CONTRAPTIONS *	49.900	49.900
COOL CROC TWINS	49.900	
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	59.900	49.900
CRAZY CARS III *	69.900	49.900
CREATURES *		TEL.
CREEPERS *	79.900	TEL.
CRISIS IN THE KREMLIN	89.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CYTRON		59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED	99.900	
DARKLANDS	129.900	
DARKMERE *	TEL.	TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS *	99.900	
DE LUXE PAINT IV		189.000
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	
DESERT STRIKE *		TEL.
DINO DINI'S GOAL *		TEL.
DOMINIUM	109.900	99.900
DOODLE BUG		49.900
DRAGON'S LAIR III	99.900	89.900
DRIBBLING		49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS *	89.900	TEL.
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO *	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
ELVIRA II THE JAWS OF C.	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS)	189.000	
EPIC		69.900
ERIC THE UNREADY *	89.900	
ESPANA: THE GAMES '92	59.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROSOCCER	49.900	
EXODUS 3010 THE FIRST CHAPTER *		TEL.
EXTASY	59.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
EYE OF THE BEHOLDER III *	TEL.	TEL.
F 15 III *	109.900	
F 117A NIGHTHAWK	89.900	
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FINAL FIGHT + WWF + PIT FIGHTER		69.900
FIRE & ICE		49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
FIRE FORCE		49.900
FLASHBACK *	TEL.	TEL.
GLOBAL EFFECT	89.900	89.900
GLOBDULE II *	79.900	69.900
GODS	49.900	
GRAN PRIX UNLIMITED	79.900	
GRAN SLAM BRIDGE II	89.900	
GRAND PRIX F1	109.900	79.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	
SUPER SHIP - DISK GREAT NAVAL BATTLES *	59.900	
AMERICA - DISK GREAT NAVAL BATTLES *	59.900	
GUNSHIP 2000 *	99.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK *	69.900	
HARDBALL III	79.900	
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET *	109.900	
HIRED GUNS *	TEL.	TEL.
HOOK	89.900	59.900
INCA	109.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	109.900

TITOLO	IBM	AMIGA
INT. RUGBY CHALLENGE *	79.900	
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISLAND OF DR. BRAIN *	109.900	
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.900	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL		69.900
KGB	89.900	79.900
KING'S QUEST V	99.900	89.900
KING'S QUEST VI *	119.900	
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE *		TEL.
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II	89.900	
LEANDER + ORK + AGONY		69.900
LEEDS UNITED	49.900	49.900
LEGEND OF MYRA *	59.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
LEGENDS OF VALOUR *	109.900	109.900
LEMMINGS I + OH NO MORE LEMMINGS	79.900	59.900
LEMMINGS II *	89.900	69.900
LINE IN THE SAND *	59.900	
LION HEART *		59.900
LITIL DEVIL *	TEL.	TEL.
LIVERPOOL		49.900
LORD OF THE RING II	69.900	
LORD OF TIME		49.900
LOTUS III		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
MAGIC BOY *		TEL.
MANTIS	129.900	
MARIO IS MISSING	99.900	
MARIO ON TYPING *	79.900	
Mc DONALD LANDS	49.900	49.900
METAMORPHOSIS *		TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT *	99.900	
MICROPROSE GOLF	119.900	
MIGHT & MAGIC IV	119.900	
MILLENIUM	79.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	69.900	
MOTORHEAD		49.900
NATHAN NEVER - ARCADE GAME		59.900
NCAA BASKET	79.900	
NFL	69.900	
NICK FALDO'S CHAMP GOLF *		69.900
NICKY BOOM *	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP	TEL.	59.900
NO GREATER GLORY		79.900
NO SECOND PRIZE *		59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	89.900	89.900
ORIGIN SCREEN SAVER FX - WINDOWS *	59.900	
PACIFIC ISLAND II	79.900	69.900
PACIFIC WARS	119.900	
PANGO		49.900
POOL		49.000
POPOLOUS II *	99.900	79.900
PREHISTORIK II *		TEL.
PREMIERE		59.000
PUTT PUTT	89.900	
QUEST FOR GLORY 3	99.900	
RAGNAROK *	TEL.	
RAMPART		49.900
REACH FOR THE SKIES *	TEL.	TEL.
RED BARON	89.900	69.900
RED BARON MISSION DISK	79.900	
RED ZONE		69.900
REX NEBULAR	119.900	
RINGWORLD *	TEL.	
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH		59.900
ROBOCOD + RODLAND + MEGATWINS		79.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROBOSPORT		59.900
ROME A.D. 92	89.900	69.900
SABRE TEAM		49.900
SENSIBLE SOCCER 92/93		69.900
SHADOW OF THE BEAST III		69.900
SHADOW OF THE COMET *	129.900	
SHADOW PRESIDENT *	TEL.	
SHADOW WORLDS		69.900

TITOLO	IBM	AMIGA
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE	109.900	
SIEGE	89.900	
SILLY PUTTY		49.900
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SIM FARM *	TEL.	
SIM LIFE	89.900	
SLEEPWALKER *	49.900	59.900
SMASH		49.900
SOCCER KID *		TEL.
SPACE CRUSADE *	69.900	
SPACE HULK *	TEL.	TEL.
SPACE QUEST IV (ITA)	99.900	
SPACE QUEST V *	119.900	
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPACEWARD HO! *	109.900	
SPECIAL FORCES	99.900	
SPELLJAMMER	99.900	
SPRING BREAK 301	79.900	
STAR CONTROL II	99.900	
STAR LEGIONS	99.900	
STARUSH	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STREET FIGHTER II *	49.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	119.900	
STRIKER		69.900
STUNT ISLAND *	129.900	
SUMMER CHALLENGE	79.900	
SUPER CAULDRON *	49.900	49.900
SUPERFROG *		79.900
SUPERHERO *		TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	
TEARAWAY THOMAS		49.900
TERMINATOR 2029 *	TEL.	
TEX - PROMO CALDO *	79.900	69.900
THE DARK HALF *	99.900	
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE *	109.900	
THE LEGACY *	139.900	
THE LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
THE MAGIC CANDLE III *	99.900	
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI *		TEL.
THE SIMPSON + WWF + TERMINATOR 2 *		59.900
THE SUMMONING	89.900	
THE WALKER *		TEL.
TINY SKWEEKS	59.900	49.900
TORNADO *	TEL.	
TRACON II *	TEL.	99.900
TRANSARTICA *	TEL.	TEL.
TROLLS	49.900	49.900
UGH!	59.900	49.900
ULTIMA TRILOGY II	89.900	
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	
ULTIMA UNDERWORLD II	109.900	
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - PART II *	TEL.	TEL.
UTOPIA	89.900	
V FOR VICTORY	109.900	
V FOR VICTORY II	109.900	
VALHALLA *	TEL.	

TITOLO	IBM	AMIGA
VEIL OF DARKNESS *	119.900	
VIKINGS		49.900
WACKY FUNSTERS *	TEL.	
WAXWORKS *	89.900	89.900
WEEN	89.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	
WILLY BEAMISH	99.900	
WING COMMANDER		79.900
WING COMMANDER II	89.900	
WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK	49.900	
WIZKID	49.900	59.900
WORDTRIS	99.900	
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	
WORLD WAR II - DISK ACES OF PACIFIC	59.900	
WRESTLING WWF II	49.900	49.900
X - WING *	129.900	
XENOBOTS *	79.900	
ZOOL	79.900	49.900
ZYCONIX *	59.900	49.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L. 13.000
☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.
☒ PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATE

☐ PAGHERO AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

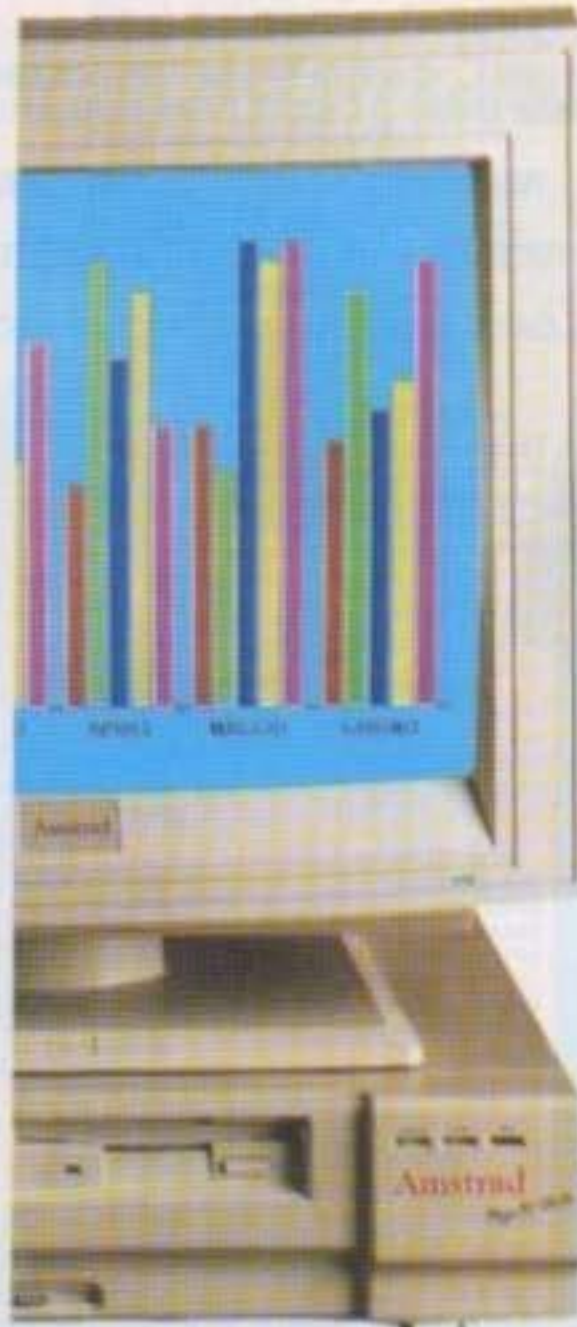
IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S...

L'UNICO

100% SEGA + 100% PC

L'UNICO CHE UNISCE LO STANDARD MS-DOS AL SEGA MEGA DRIVE
FANTASTICO PER I GIOCHI, ECCELLENTE PER IL BUSINESS

Ciccognani Studio

Compatibile

a L. 1.990.000 + IVA
completo di VIDEO, DISCO RIGIDO da 40MB, MS-DOS 5.0 e AMSTRAD DESKTOP con Autoistruzioni, MOUSE, JOYSTICK e MANOPOLA GIOCHI

PC

Compatibile

Un potente PC domestico 386SX a 25 MHz standard MS-DOS compatibile unitamente ad una fantastica console per videogiochi completamente Sega Megadrive compatibile: con prestazioni decisamente innovative quali la commutazione tra modo PC e modo Megadrive tramite il semplice scorrimento di un pannello frontale unita ad un esclusivo monitor a colori a doppio sincronismo e con altoparlanti stereo incorporati per supportare sia la grafica Super VGA con suono Ad-Lib che la grafica/suono Megadrive.

MegaPC386SX è prodotto e venduto da Amstrad con licenza Sega Enterprises Ltd.

Mega PC

Amstrad
VIVERE LA TECNOLOGIA

Confrontateci pure.

Pronto Amstrad: 02/3263210 Telefonate per sapere dove trovare tutti i nostri prodotti.

http://www.oldgamesitalia.net/

E con questo facciamo 50!
Il traguardo dei cinquanta numeri è un traguardo prestigioso per qualunque rivista e siamo fieri di averlo tagliato alla grande.
La diffusione della rivista è in continua crescita, come anche il gradimento dei lettori, testimoniato dalle vostre numerose lettere.
La situazione della rivista, in altre parole, è buona e il futuro è ancora più roseo.
Ma non è nostra intenzione riposarci sugli allori. Per cercare di fare una rivista sempre più sintonizzata sulla lunghezza d'onda dei suoi lettori, abbiamo bisogno di conoscervi meglio. E quale modo migliore per farlo se non un Questionario?
Sono ormai passati due anni dal primo questionario di K, due anni in cui il mondo dei videogiochi ha subito trasformazioni radicali. Voi - come noi - siete cresciuti in tutti i sensi e ora vogliamo sapere come siete cambiati.
Vi preghiamo quindi di rispondere numerosi perché le vostre risposte ci saranno di grande aiuto per migliorare K.
Prima leggete pure tutte le altre pagine della rivista, ma una volta che avete finito correte a pag 27 e dedicate 10 minuti al Questionario.
Sappiamo di poter contare su di voi e perciò vi ringraziamo anticipatamente.

P.S. Non perdete il prossimo numero di K: troverete una favolosa sorpresa!

sommario

13 **ECTS '93: tutte le novità del tradizione appuntamento primaverile londinese.**

52 **Quanti anni è che lo aspettiamo? *Strike Commander* è finalmente arrivato con tutti i suoi 40 e più mega di grafica, sonoro e codice.**

62 **La Microprose si lancia nel genere horror con un'avventura sanguigna scritta dalla Magnetic Scrolls: *The Legacy*!**

73 **Entra in scena un nuovo eroe dei videogiochi: tartarughe, rospi guerrieri, delfini & C. faranno meglio a stare attenti a *Super Frog*!**

109 **La prima puntata della telenovela di *Ultima Underworld 2*: in questo numero, le prime dieci pagine. Quando finirà? È davvero un'avventura.**

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORI
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66105090

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Andrea Minini Saldini, Alessandro Cattelan, Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Simone Bechini, Alexandre Pasotto, Fabio Massa, Tiziano Toniutti, Gary Penn, Derek de la Fuente, Steve Cooke

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Antonella Porfido e Jacopo Villa

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A., via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a: MELISA S.A. - Casella Postale 3141 - Via Vegezzi, 4 - 6901 Lugano, Svizzera - Tel. 91/238341 - Fax 91/237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA® S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo

Flopperia Mail • Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

COMPUTER STAKAR

386-SX 33 MHz hard disk 120 MB	1.834.000
386-DX 40 MHz hard disk 120 MB	1.969.000
386-DX 40 MHz hard disk 210 MB	2.153.000
386-DX 40 MHz hard disk 340 MB	2.719.000
386-DX 40 MHz hard disk 120 MB	2.317.000
386-DX 40 MHz hard disk 210 MB	2.511.000
386-DX 40 MHz hard disk 340 MB	3.077.000
486-DX 33 MHz hard disk 120 MB	2.911.000
486-DX 33 MHz hard disk 210 MB	3.105.000
486-DX 33 MHz hard disk 340 MB	3.671.000
486-DX2 50 MHz hard disk 120 MB	3.181.000
486-DX2 50 MHz hard disk 210 MB	3.375.000
486-DX2 50 MHz hard disk 340 MB	3.941.000
486-DX2 66 MHz hard disk 120 MB	3.502.000
486-DX2 66 MHz hard disk 210 MB	3.696.000
486-DX2 66 MH hard disk 340 MB	4.263.000

COMPUTER COMMODORE AMIGA

Amiga 500	419.000
Amiga 600	499.000
Amiga 600 HD 40 MB	799.000
Amiga 1200	799.000
Amiga 1200 HD 40 MB	1.099.000
Amiga 1200 HD 80 MB	1.499.000
Amiga 1200 HD 120 MB	1.898.000
Amiga 2000	999.000
Amiga 2000 HD 120 MB	1.699.000
Amiga 4000-30 3-8 hard disk 85 MB	2.595.000
Amiga 4000-30 3-12 hard disk 125 MB	2.795.000
Amiga 4000-40 3-12 hard disk 125 MB	3.995.000
Amiga 4000-40 3-20 hard disk 210 MB	4.295.000

COMPUTER COMMODORE CDTV

CDTV Computer System + Enc. Grolier	1.199.000
Trackball ad infrarossi	179.000
Mouse	115.000
Tastiera	129.000
Genlock PAL	319.000
Scheda Scart	79.000
Caddy x2	39.000
Personal Ram Card 64 KB	195.000
Personal Ram Card 256 KB	575.000

COMPUTER COMMODORE PC

PC 386-SX 25-40 hard disk 40 MB	1.150.000
PC 386-SX 25-80 hard disk 80 MB	1.295.000
PC 386-SX 25-12 hard disk 125 MB	1.395.000
PC 486-SLC 25-40 hard disk 40 MB	1.440.000
PC 486-SLC 25-12 hard disk 125 MB	1.690.000
PC 486-25C 3-12 hard disk 125 MB	1.990.000
PC 486-25C 3-20 hard disk 210 MB	2.350.000
PC 486-33C 3-12 hard disk 125 MB	2.440.000
PC 486-33C 3-20 hard disk 210 MB	2.890.000
PC 486-66C 3-12 hard disk 125 MB	3.620.000
PC 486-66C 3-20 hard disk 210 MB	3.990.000

COMPUTER EUROSYS

Computer forniti con monitor mono 14" e hd 40 MB

386-SX EuroSys 33 MHz	1.330.000
386-DX EuroSys 40 MHz cache 128K	1.530.000
486-DX EuroSys 33 MHz cache 128K	2.140.000
486-DX EuroSys 50 MHz cache 128K	2.890.000
486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 128K	3.110.000

CONFIGURAZIONI SU MISURA

Prezzi da aggiungere al costo base

con secondo disk drive 3"1/2 da 1.44 MB	95.000
con secondo disk drive 5"1/4 da 1.2 MB	120.000
con scheda SoundBlaster Pro	320.000
con scheda SoundBlaster 16 ASP	525.000
diff. per SuperVGA 1 MB	65.000
diff. per SuperVGA Win. Accel. 16 mil. di colori	110.000
diff. per SuperVGA Local Bus VESA 16 mil.col.	230.000
diff. per SuperVGA S3 Accel. 16 mil. col.	380.000
diff. per mon. col. 14" 1024x768	310.000
diff. per mon. col. 14" 1024x768 Low Emission	510.000
diff. per mon. col. 17" 1280x1024 Low Emiss.	1.550.000
diff. per mon. col. 20" 1280x1024 Low Emiss.	2.980.000
con controller IDE cache 2.5 MB Ram (0.5 ms.)	380.000
differenza per hard disk 85 MB IDE 15 ms.	160.000
differenza per hard disk 125 MB IDE 15 ms.	305.000
differenza per hard disk 210 MB IDE 15 ms.	510.000
differenza per hard disk 340 MB IDE 12 ms.	985.000
differenza per hard disk 520 MB IDE 12 ms.	1.880.000
con controller SCSI	110.000
con controller SCSI cache 2 MB Ram (0.4 ms.)	750.000
differenza per hard disk SCSI 210 MB 15 ms.	830.000
differenza per hard disk SCSI 520 MB 12 ms.	1.890.000
differenza per hard disk SCSI 1 GB 11 ms.	2.990.000
con tape streamer 250 MB	730.000
differenza per cabinet minitower 4 posizioni	25.000
differenza per cabinet tower 5 posizioni	140.000
differenza per 2 MB Ram (solo per 286 e 386-SX)	65.000
differenza per 4 MB Ram (tutti)	215.000
differenza per 8 MB Ram (solo per 386 e 486)	510.000

STAMPANTI

Seikosha SL-90	475.000
Seikosha SL-95 color	625.000
Star LC-20	395.000
Star LC-24/20	650.000
Star LC-100 color	450.000
Star LC-24/100 24 aghi	595.000
Star SJ-48 Inkjet	710.000
Star LC-24/200	820.000
Star LC-24/200 color	880.000
Commodore MPS 1230	315.000
Commodore MPS 1270	299.000
Commodore MPS 1550 color	415.000
Nec P20	699.000
Nec P30 136 colonne	899.000
Nec P60	1.190.000
Nec P70 136 colonne	1.440.000
Canon BJ-10/EX	660.000
Canon BJ-20	795.000
HP DeskJet 500	875.000
HP DeskJet 500-C Color	1.160.000
HP DeskJet 550-C Color	1.625.000
HP LaserJet III-P	3.082.000
HP LaserJet 4	4.105.000
HP LaserJet 4-M	5.414.000
MicroLaser Plus 9 pag/min 0.5 MB Ram	1.699.000
MicroLaser Plus PS 9 pag/min 1.5 MB Ram	2.450.000
MicroLaser XL 16 pag/min 0.5 MB Ram	4.350.000
MicroLaser XL PS 16 pag/min 1.5 MB Ram	5.090.000
Epson LX-400 80 col. 180 cps 9 aghi	399.000
Epson LQ-100 80 col. 180 cps 24 aghi	539.000
Epson Stylus 800	819.000
Epson LX-850 80 col. 200 cps 9 aghi	640.000
Epson LX-1050 136 col. 200 cps 9 aghi	910.000
Epson FX-850 80 col. 260 cps 9 aghi	880.000
Epson FX-1050 136 col. 260 cps 9 aghi	1.050.000
Epson LQ-450 80 col. 220 cps 24 aghi	795.000
Epson LQ-570 80 col. 250 cps 24 aghi	840.000
Epson LQ-1070 136 col. 250 cps 24 aghi	1.190.000
Epson LQ-870 80 col. 330 cps 24 aghi	1.250.000
Epson LQ-1170 136 col. 330 cps 24 aghi	1.580.000
Epson LQ-1060 col. 136 col. 300 cps 24 aghi	1.880.000
Epson LQ-2550 col. 136 col. 600 cps 24 aghi	2.460.000
Epson EPJ-200 inkjet 136 col. 1 pag/min	2.250.000
Epson SQ-870 inkjet 80 col. 550 cps	1.410.000
Epson SQ-1170 inkjet 136 col. 550 cps	2.050.000
EPL-4000 laser 300 dpi 6 pag/min 0.5 MB	1.630.000
EPL-4100 laser 300/600 dpi 6 pag/min 0.5 MB	1.940.000
EPL-4300 laser 300/600 dpi 6 pag/min 1 MB	2.060.000
EPL-7500 laser 300 dpi 6 pag/min PS 2 MB	4.130.000

MULTIMEDIA

SOUNDMACHINE — 259.000
Soundblaster 2.0 + joy + casse + 3 giochi

SOUNDBLASTER PRO DELUXE — 325.000
La più venduta scheda audio musicale con bus ISA

SOUNDBLASTER PRO BASE MCA — 549.000
Scheda audio musicale con bus Microchannel (PS2)

SOUNDBLASTER PRO 16 ASP — 539.000
Nuova scheda con frequenza di campionamento da 5 a 44.1 KHz a 16 bit.

WAWEBLASTER — 449.000
Trasforma la Soundblaster in un sintetizzatore high-quality. Con software e drivers per Windows 3.1.

MIDIBLASTER — 485.000
Modulo musicale Midi high-quality. Con software, clips musicali, cavi e alimentatore.

SOUNDBLASTER MIDI KIT — 99.000
Adattatore Midi per Soundblaster + software.

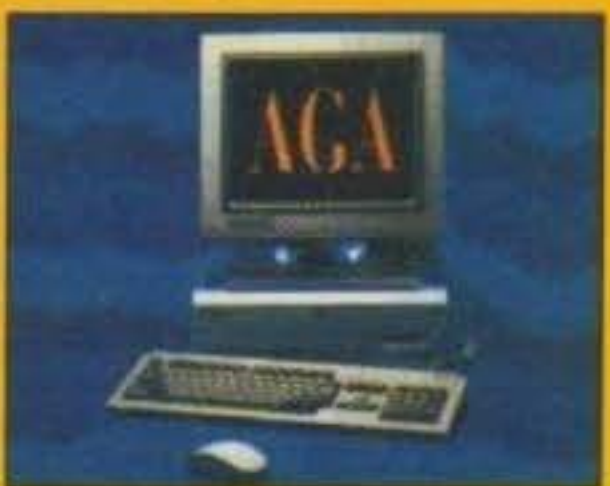
SOUNDBLASTER CD-ROM — 649.000
Lettore interno CD-Rom per Soundblaster con 2 CD.

SOUNDBLASTER MULTIMEDIA KIT — 999.000
SB MULTIMEDIA KIT EDU-TAINMENT — 1.095.000
SB MULTIMEDIA CREATIVE KIT — 1.195.000
Kit Multimediali con lettore CD-ROM, scheda Soundblaster, casse stereo, ecc. Varie configurazioni.

VIDEOBLASTER — 649.000
Scheda digitalizzatrice per PC VGA con driver per Windows 3.1.

VIDEOBLASTER DEVELOPER KIT — 159.900
Set aggiuntivo per sviluppare programmi utilizzando la scheda Videoblaster.

VIDI MEDIA PRO PLUS — 949.000
Scheda digitalizzatrice PC con ingressi VC e S-VHS supporta anche S-VGA 1024x768, software anche per Windows 3.1.

Disponibili inoltre centinaia di altri articoli hardware e software pronta consegna.
Richiedete il nostro catalogo gratuito

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105

http://www.oldgamesitalia.net/

Un CD(senza TV) per l'AMIGA

C'è poco da fare: il CD ormai impazza: nato 10 anni fa come semplice supporto audio, negli ultimi 2, 3 anni ha avuto uno sviluppo enorme in diversi campi. La nascita del CDTV della Commodore, del CD-I della Philips, l'avvento dei CD-ROM per i Personal Computer e in seguito l'evoluzione CDistica di molte console hanno segnato l'enorme espansione del supporto ottico digitale fino ad oggi. Ora è nuovamente la Commodore a dare l'annuncio della realizzazione di un nuovo prodotto basato sulle potenzialità del CD. L'annuncio ufficiale per la verità non è ancora pervenuto, ma già molto si sa di questa nuova macchina. Tanto per cominciare oltre al driver per il CD-ROM dovrebbe essere presente anche un driver per floppy disk da 3.5". Il tutto basato su un chip grafico AGA. In più si sa che la Commodore non ha intenzione di trovare un nuovo nome per questa macchina. Compiendo una minima estrapolazione possiamo dire, con quasi assoluta certezza che quello che sta per essere preparato in casa Commodore si chiamerà e sarà a tutti gli effetti un Amiga 1200 con CD-ROM. Peraltro non è ben chiaro quale sarà la strategia della Commodore nei confronti del CDTV, che pare non aver incontrato i favori del pubblico. La soluzione più probabile è quella che vede il CDTV completamente soppiantato dal nuovo computer Amiga CD-dotato, a svantaggio dei lungimiranti che avevano creduto nel CDTV.

GOAL SUBLIMINALE

Ogni forma di messaggio subliminale è severamente proibito, in qualsiasi campo, dalla musica rock (ne sanno qualcosa i Led Zeppelin di *Stairway to Heaven*) alla pubblicità televisiva o sulla carta stampata. La Virgin e Dino Dini sembra abbiano voluto sfidare questa legge con la pagina pubblicitaria realizzata per promuovere il già mitico *Goal* e apparsa recentemente su alcune riviste inglesi. Nelle sei righe di testo che pubblicizzano il prodotto sono state evidenziate in rosso una (non casuale) serie di lettere: k - i - c - k - o - f - f - t - h - r - e - e... Vi dice niente? Che dire poi dell'invito messo a fondo pagina ad "essere sensibili", che in inglese suona "be sensible"?

Siamo convinti comunque che la pagina pubblicitaria non diverrà causa di lunghe disfide legali a colpi di carta bollata, anche perché il messaggio non è poi così nascosto e subliminale, anzi.

ECTS awards

Nella cornice dello splendido Limelight Club di Londra sono stati assegnati lo scorso 4 aprile gli ECTS Awards, i più importanti premi europei assegnati ai videogiochi prodotti l'anno precedente. Alla cerimonia hanno presenziato anche due inviati di K, visto che la nostra rivista è stata direttamente chiamata ad esprimere il proprio voto per l'assegnazione dei premi.

Oltre alle categorie tradizionali, quest'anno sono stati istituiti i premi del pubblico per il miglior gioco dell'anno, votati direttamente dai lettori - italiani, spagnoli, francesi e tedeschi - delle più importanti riviste di ciascun paese. Per l'Italia - non dovremmo nemmeno dirlo - avete partecipato voi lettori di K assieme ai "cugini" di Game Power. Qui di seguito riportiamo i vincitori di ciascuna categoria:

COLONNA SONORA:
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 - LE CHUCK'S REVENGE (LucasArts)

PROGRAMMA EDUCATIVO, PRODUTTIVITÀ:
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO (Broderbund)

GIOCO DI RUOLO/AVVENTURA:
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 - LE CHUCK'S REVENGE (LucasArts)

MIGLIORE GRAFICA:
ALONE IN THE DARK (Infogrames)

GIOCO DI SIMULAZIONE:
FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

GIOCO D'AZIONE:
STREETFIGHTER II (Capcom)

GIOCO DELL'ANNO ITALIA:
STREETFIGHTER II (Capcom)

GIOCO DELL'ANNO SPAGNA:
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (LucasArts)

GIOCO DELL'ANNO FRANCIA:
ALONE IN THE DARK (Infogrames)

GIOCO DELL'ANNO GERMANIA:
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 - LE CHUCK'S REVENGE (LucasArts)

GIOCO PIÛ ORIGINALE:
Alone In The Dark (Infogrames)

GIOCO PER COMPUTER:
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (LucasArts)

GIOCO PER CONSOLE:
STREETFIGHTER II (Capcom)

MIGLIOR MACCHINA:
SUPER NINTENDO

GIOCO DELL'ANNO:
Streetfighter II (Capcom)

MIGLIORE SOFTWARE HOUSE:
ELECTRONIC ARTS

PREMIO RIVISTA COMPUTE!:
LINKS 386 PRO (Access)

PREMIO RIVISTA LOG IN:
ALONE IN THE DARK (Infogrames)

Streetfighter II

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS

SANZIONI PIRATA

Vista la continua crescita del mercato di cartucce pirata, 70 case produttrici di software per console hanno chiesto al governo statunitense di infliggere delle sanzioni a Taiwan e ad altri dieci paesi accusati di non fare nulla per arginare il fenomeno della pirateria all'interno dei loro confini. Le software house, guidate dalla Nintendo, chiedono che il governo americano prenda provvedimenti in particolare nei confronti di Taiwan, una specie di Bengodi della pirateria informatica. È la prima volta che un numero così imponente di case produttrici di software si rivolge ad un governo per richiedere una iniziativa ufficiale nei confronti di un altro paese sospettatto di tollerare l'attività illecita di pirateria. Tutto ciò probabilmente è dovuto anche al fatto che questo fenomeno è andato notevolmente aumentando negli ultimi due anni, e la Nintendo è arrivata a stimare la sua perdita in più di 2 miliardi di dollari l'anno, ovvero circa 3.200 miliardi di lire.

bIjeghbé chugh vaj bIHegh

No, quello che avete appena letto non è un clamoroso e grossolano errore di stampa, bensì una frase in lingua Klingon. Sì, anche questa volta avete letto bene: stiamo parlando di lingua Klingon, quella utilizzata dalla bellicosissima omonima popolazione avversaria in tante battaglie del capitano Kirk e della sua astronave nella saga di "Star Trek". Sì, perché dovete sapere che esiste una persona che si è presa la briga di codificare completamente la lingua Klingon: si chiama Marc Okrand, lavoratore senza ombra di dubbio zelante visto ciò che ha fatto. Si stava lavorando al terzo film della serie di Star Trek, quando Okrand fu interpellato per creare alcuni dialoghi in una lingua Klingon che era tutta da inventare. Il buon Okrand si lasciò prendere la mano dalla cosa e invece che qualche insieme di grugniti iniziò a codificare un vero e proprio linguaggio, con tanto di regole grammaticali e sintattiche. Nel 1985 nasce il primo dizionario (!) Inglese-Klingon che ha venduto la bellezza di 250.000 copie. Visto il successo Okrand lo scorso autunno ha realizzato assieme all'attore Michael Dorn (che interpreta un Klingon nella nuova serie di telefilm "Star Trek: the next generation") un'audiocassetta con la quale si insegnano a tutti i terrestri con aspirazioni Klingoniane frasi tipiche della lingua extraterrestre.

Ora è nato anche il Klingon Language Institute (P.O. Box 534, Flourtown, Pennsylvania 19031) e per tutti i suoi iscritti (per il momento 200, ma in rapida crescita) c'è anche una pubblicazione quadrimestrale in lingua Klingon. Indispensabile per i veri cultori di Star Trek in tutte le sue forme: telefilm, film e videogiochi!

Amiga Hall of Fame

Si è recentemente tenuta a Orlando (Florida) una conferenza dedicata agli sviluppatori promossa dal gruppo Commodore CATS (Commodore Applications and Technical Support group). Durante l'incontro sono stati presentati i piani di sviluppo della Commodore International, all'interno dei quali a farla da padrone era ovviamente la fortunatissima linea Amiga.

Il meeting di Orlando è stato anche l'occasione per la premiazione dei migliori sviluppatori che si sono distinti nel corso del 1992, suddivisi in 6 categorie. Vediamo i vincitori di ciascuna categoria.

Miglior softwar e professionale di produttività:
SAS\C 6.0
SAS Institute

•••

Miglior softwar e consumer di produttività:
Deluxe Paint IV
Electronic Arts

•••

Miglior software educativo:
The miracle Piano Teaching System
Software toolworks

•••

Miglior software gioco:
Pinball fantasies
21st Century Entertainment

•••

Migliore interfaccia utente:
Amiga DOS release 3
Commodore International Ltd.

•••

Miglior hardware:
Amiga 4000
Commodore International Ltd.

Sharp PenTop

Il suo nome provvisorio è PenTop, e fa parte della nuova categoria di prodotti definiti *Personal Information Tools*. E' stato presentato in anteprima mondiale allo scorso SMAU, e si tratta di un Electronic Organizer sul quale è possibile annotare con una speciale penna indirizzi, messaggi, appuntamenti e disegni. Ora la sua uscita è imminente (in Giappone è già commercializzato, la versione italiana dovrebbe essere pronta entro la fine del prossimo giugno), ed il fatto importante è che si tratterà del primo prodotto a tecnologia Newton (sì, proprio quella tanto attesa della Apple) ad essere portato a termine e commercializzato. La tecnologia Newton è quella che svolge, tra le altre cose, l'importantissima mansione di riconoscere la scrittura manuale.

L'altro aspetto sensazionale di questo prodotto sta nella sua capacità di comunicare con computer, stampanti e agende elettroniche, accedere a banche dati senza bisogno di fastidiosi collegamenti via cavo: può funzionare infatti con lo stesso criterio di un telefono cellulare.

AUTOROUTE EXPRESS ITALIA

La PC-line ha lanciato la versione italiana del suo *Autoroute Express*, l'atlante stradale intelligente, con le dettagliatissime carte stradali della nostra penisola. Questa versione fa seguito a quella europea uscita lo scorso ottobre, che comprendeva un atlante stradale di tutto il continente e che ha venduto fino ad oggi più di 4000 pezzi.

Con *Autoroute Express Italia* è possibile calcolare percorsi che attraversano tutta la nostra penisola. Il funzionamento è semplice ed intuitivo, e l'interfaccia utente è molto pratica. Se per esempio ci troviamo a Fregene e vogliamo andare Selva di Valgardena tutto quello che dobbiamo fare è cliccare sulle due cittadine ed attendere. In breve ci viene fornito un portafoglio di opportunità con la strada più breve, quella più rapida e quella a noi preferita (in base ai parametri che abbiamo precedentemente impostato) per raggiungere la località indicata, fornendo per ciascun percorso la tabella di marcia con gli orari di passaggio nelle località principali che incontreremo sul nostro tragitto e la precisa descrizione delle direzioni da

http://www.oldgamesitalia.net/

SE PENSAVI DI VOLARE CON IL MIGLIOR SIMULATORE NON CONOSCI ANCORA IL NUOVO* ATP!!!

ine Transport Pilot (ATP) e ai possessori di PC l'im- abile esperienza di volare jet di linea più diffusi: *ing 737, 747, 767, Airbus 0* ed il bimotore turboeli- *Shorts 360.* e ai 350 aeroporti U.S.A. otazione, ATP sfrutta ampia libreria di scenari ropa compresa!), disponi- a parte e compatibili an- con Flight Simulator 4.0, i quali esplorare ambienti olo sempre diversi!

L'ultima versione guida tramite le voci degli operatori delle torri di controllo verso centinaia di rotte ed itinerari! (richiede scheda SoundBlaster).
In più, ATP é corredato di cartine di avvicinamento originali Jeppesen, mappe a colori, ed ha il **manuale completamente in italiano** (oltre 200 pagine) con i concetti di base teorici e pratici per imparare a volare!

FLIGHT ASSIGNEMENT:

A.T.P.™
(Airline Transport Pilot)

KVOTO 968

Se non trovi ATP presso il tuo rivenditore di fiducia richiedilo direttamente a:

LAGO SOFTMAIL
P.O. BOX 293
22100 COMO
SOFT MAIL
Tel. 031-300-174 Fax 031-300-214

(* sono inoltre disponibili l'aggiornamento ed il manuale in italiano anche per chi possiede le versioni precedenti di ATP)

ATP è un prodotto:

the Computer Flight people
subLOGIC

CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI

SOFTMAIL PRESENTA:

SCENERY ITALY

SCENERY ITALY è il primo scenario completo della nostra bella nazione per Flight Simulator 4.0b.
Finalmente un prodotto realizzato in Italia per i piloti di tutto il mondo: in un unico scenario sono previste tutte le piste e le aviosuperfici, ogni VORTAC, VOR, TACAN ed NDB, le radio COM, FIS ed ATIS realmente presenti sul territorio italiano! Per soddisfare anche l'esigenza di volare in VFR sono state aggiunte tutte le città principali (e relativi paesaggi urbani), le montagne, i fiumi, i laghi e le strade principali: il risultato finale è di grande efficacia, con un livello di dettaglio davvero impressionante!
Tutte le aree rappresentate sono state realizzate partendo da cartine Jeppesen (in uso per i voli reali), prima digitalizzate e quindi inserite nello scenario tramite sofisticati sistemi di programmazione creati *ad hoc.*

Per volare con **SCENERY ITALY** sono richiesti Flight Simulator 4.0b, Aircraft & Scenery Designer, Scenery Western European Tour, è consigliato l'uso di un PC con processore 80386 a 25MHz, 4Mb di RAM e sistema operativo DOS 5.0.

SOFTMAIL, P.O. BOX 293, 22100 COMO
Tel. 031-300-174 • Fax 031-300-214

ERTE VALIDE FINO AL 15 GIUGNO 93

NOVITA' ESPLOSIVE SOFTMAIL!

CON OGNI ORDINE GRATIS IL CATALOGO SOFTMAIL!

SoftMail ha tutto il software e gli accessori di qualità (anche di importazione diretta) a prezzi imbattibili! Invia il buono d'ordine o, meglio ancora, telefonaci subito per approfittare delle favolose offerte!

031-300-174
FAX 031-300-214

PRENOTA SUBITO:
Scenery Italy (per FS4)
7th Guest (CD ONLY)

Strike Commander — **109.900**

Air Warrior — **89.900**

B17 Flying Fortress — **99.900**
→ Amiga, 1Mb

Dogfight — **99.900**
→ PC, 386, 1Mb, hard disk
Dodici aerei e sei scenari per combattere in ogni epoca: dalla la guerra mondiale alle isole Falklands. In offerta fino ad esaurimento a sole

Harpoon 1.32 Upgrade — **20.000**
→ *Aggiornatore all'ultima release, anche in versione 386; contiene nuovi scenari (richiede Harpoon)*

Tornado — **89.900**
→ PC, 386, VGA, hard disk
Versione integrale U.K. già disponibile a sole Lire

ULTIMI STRATEGICI ED RPG DIRETTAMENTE DAGLI USA!

G-FORCE

185.000

Nuovo volantino per i simulatori di volo, comprende il controllo per la potenza motore. Di concezione originale è il primo yoke che può basculare in avanti ed indietro come sul B17. G-Force + F117A (richiede 286/16, 640kb) a sole Lit.215.000! (invece che Lit.288.900!)

ULTIMI ARRIVI GIÀ DISPONIBILI PER PC:
Comanche & JetFighter II DATA DISKS, PrimeTime, Rome Pathway to power, GNB: America
AMPIO ASSORTIMENTO PER CD-ROM PC A PARTIRE DA LIT.49.000!!!!

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
Sì, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME — PREFISSO E N° TELEFONICO
INDIRIZZO E N° CIVICO — FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
CITTÀ E PROVINCIA

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

K • 15/6/93 — Spese di spedizione Lit. 8.000
ORDINE MINIMO LIT. 40.000 — TOTALE LIT.

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
- Pagherò al postino in contrassegno
- Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC

Addebitate l'importo sulla mia:
N° della Carta di Credito — Scadenza

http://www.oldgamesitalia.net/

Litil Divil per CD-I

La Philips si è assicurata un nuovo titolo per il suo CD Interattivo: si tratta di *Litil Divil* della Gremlin. La notizia giunge solo un paio di settimane dopo quella dell'acquisizione dei diritti del super gioco della Virgin Games, *The 7th Guest* da parte del colosso olandese. "Il CD-I - ha dichiarato Ian Stewart della Gremlin - è la piattaforma ideale per lo sviluppo di giochi basati su personaggi 'forti', e per noi è stato un vero piacere poterci lavorare sopra, oltre che un onore poter collaborare con la Philips per questo progetto. "Per quanto riguarda il CD-I la Philips ha sempre mantenuto un grande riserbo in merito, e solo recentemente il presidente Jam Trimmer ha deciso di rompere il silenzio, per dichiarare il raggiunto limite di 100.000 macchine vendute in tutto il mondo. Il CD-I, lo ricordiamo, è giunto sul mercato americano nell'ottobre del 1991 e su quello europeo nell'aprile scorso. John Hawkins, capo del dipartimento Interactive Media Systems di Philips, ha dichiarato di prospettare un raddoppio delle vendite entro la fine di quest'anno e addirittura il triplicamento entro il dicembre 1994. L'importante è crederci...

CARTUCCE SALATE

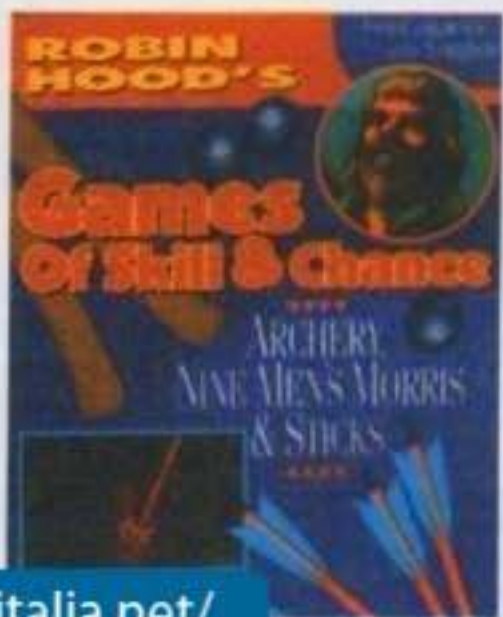
In Gran Bretagna è in atto una vera e propria ribellione nei confronti delle case produttrici di software su cartuccia per console. Motivo della *querelle* è il prezzo delle cartucce stesse, considerato esorbitante rispetto agli effettivi costi di produzione. A guidare il malcontento sono, oltre agli indispettiti acquirenti, alcune testate di settore e anche alcuni giornali nazionali non specializzati. In particolare il popolarissimo "Sun" sembra averne fatto una questione personale, lanciando una vera e propria campagna pubblicitaria contro quella che il quotidiano ritiene una speculazione delle software house. Ogni sabato sulle pagine di "Mega Guide", sezione settimanale dedicata ai giochi del Sun, compare un appello invocante il ribasso delle cartucce. Il prezzo dei giochi comunque non pare per il momento destinato in alcun modo a calare, visto soprattutto l'andamento della sterlina (e della lira). A noi non resta che sottoscrivere l'appello del "Sun": Get yer prices down!

Logitech entra in gioco

Dopo il successo riscontrato da AudioMan, il primo dispositivo audio integrato della Logitech, la società presenta ora un nuovo prodotto: SoundMan 16. Questa scheda audio a 16-bit per computer IBM e compatibili conforme agli standard richiesti dal mercato offre una resa sonora di qualità paragonabile a quella del CD. Un altro punto di forza di questo dispositivo è la sua facilità d'installazione: tutti i parametri di SoundMan 16 vengono infatti configurati automaticamente via software. La SoundMan 16, appositamente studiata per l'applicazione nel campo del divertimento, riproduce il suono stereo a 16-bit con una frequenza di sampling di 44kHz. La registrazione audio di elevata qualità può essere effettuata da microfono, oppure direttamente da un CD. La scheda può essere usata anche con un CD-ROM interno o esterno. Un amplificatore integrato sulla scheda offre un'eccellente qualità di riproduzione attraverso gli altoparlanti o in cuffia. Un chip sintetizzatore Yamaha dà a SoundMan 16 la capacità di riprodurre 20 voci simultaneamente. Il software abbinato alla scheda assiste l'utente nella registrazione, correzione, mixaggio e riproduzione di musica e suono sia in ambiente Windows che DOS

SEGA IN BORSA

A partire dallo scorso 10 di marzo la giapponese Sega è quotata alla borsa di Parigi. "È un modo come un altro per rendere più facile ai grandi e piccoli investitori europei comprare delle nostre azioni, senza bisogno cioè di fare gli ordini alla borsa di Tokyo. È come se i biglietti per un teatro invece che essere in vendita solo al suo botteghino fossero distribuiti in tutte le edicole della città" ha dichiarato Nick Alexander, responsabile della Sega Europa. In realtà si tratta anche di una mossa per rafforzare l'immagine della ditta nipponica all'estero, una specie di operazione pubblicitaria "di rimbalzo".

Sierra per tutti

La Sierra ha deciso di perseguire una nuova strategia per il lancio dei suoi più famosi prodotti. La popolare software house d'oltreoceano ha infatti recentemente intrapreso la produzione di semplici anche se graficamente molto curati "giochini", tratti dai più grossi successi videoludici della casa stessa. Cerchiamo di capire in che cosa consiste esattamente questa operazione. La pensata che hanno avuto gli esperti di marketing della Sierra è stata quella di mettere in circolazione dei giochi che nient'altro sono se non dei pezzi a sé stanti dei ben più popolari prodotti originali. Per fare un esempio concreto nel dischetto di giochi tratti da *Leisure Suit Larry* ci troviamo in un casinò dove possiamo scegliere dove rischiare il nostro patrimonio: se alla slot machine, al tavolo del black jack o del poker; in quello tratto da *Conquest of the longbow* avremo a che fare con un combattimento e una gara di tiro con l'arco, ecc.. I prodotti, che dovrebbero essere messi in vendita anche al di fuori dei negozi specializzati, avranno un costo ridottissimo e faranno senz'altro gola a tutti i più giovani amanti dei videogames, che spesso si trovano a tormentare i propri genitori o fratelli maggiori per giocare ai complessi giochi dedicati ai più gran-

GONFIA LA RETE
COMUNICATO UFFICIALE

Niente paura, non ci siamo dimenticati dei vincitori del concorso "Gonfia la rete!" I dischetti con i gol dei sei vincitori mensili sono già nelle mani di Jon Hare e compagni della Sensible Software i quali fra breve daranno il fatidico responso, che vi comunicheremo non appena ci arriverà.

All'ECTS di Londra abbiamo parlato con Tom Watson della Renegade per definire i tempi e i modi della seconda parte della competizione.

Purtroppo, per ragioni tecniche la Renegade ha dovuto posticipare la finale a settembre, probabilmente il weekend del 17 o del 24 (saremo più specifici in seguito), ma intende sfruttare questi mesi per coinvolgere altre quattro nazioni, oltre a quelle che hanno già partecipato (Italia, Gran Bretagna, Francia e Germania), riformando possibilmente le otto nazioni che hanno partecipato al Campionato Europeo dello scorso anno (con l'Italia al posto della Russia), dando vita ad una fase finale entusiasmante e e avvincente. La fase finale si svolgerà in due gironi distinti da cui usciranno quattro semifinaliste (le prime due classificate di ciascun girone), le quali si affronteranno in partite secche (con eventuali supplementari e rigori) per determinare le due finaliste che si contenderanno il titolo di Campioni Europei di Sensible Soccer.

Il vincitore delle qualificazioni italiane si recherà a Londra (con accompagnatore) per un weekend in occasione della finale. Viaggio, pernottamento e spese varie saranno a carico della Renegade.

Il premio per il Campione Europeo consisterà, come già annunciato, in due biglietti (viaggio e pernottamento compreso) per assistere a una qualsiasi partita della prossima stagione (di coppa o di un qualsiasi campionato nazionale europeo).

Non perdete il prossimo numero in cui comunicheremo il nome del vincitore italiano.

in breve

La Psygnosis ha preannunciato l'acquisizione della licenza di due importanti titoli cinematografici da cui trarrà altrettanti giochi. Per quel che riguarda i titoli alla Psygnosis comunque tengono ancora il massimo riserbo, anche se, secondo i soliti ben informati, uno dei due dovrebbe essere The last action hero, ultima fatica di Arnold Schwarzenegger.

La Thalion ha ufficialmente annunciato che verrà realizzato in esclusiva per l'Amiga 1200 *Lionheart 2*.. Inutile dire che non vediamo l'ora di ricevere e divulgare novità su questo argomento... sempre su queste pagine

La Stac Electronics, sviluppatrice e distributrice della utility per la compressione dati Stacker, ha intentato causa al gigante Microsoft in quanto una pre release dell'MS-DOS 6 infrangerebbe due marchi registrati della Stac. Si prevede un'aspra battaglia tra le due software house

Volete diventare soci azionari della 3DO? Per farlo dovete semplicemente contattare il vostro operatore di borsa di fiducia a Wall Street e dirgli quante azioni volete. Il prezzo attuale oscilla tra i 10 e i 12 dollari, ma se il 3DO dovesse incontrare il successo sperato il guadagno è assicurato!

BODY BLOWS UPDATE

Fan del Team 17 occhio alle coronarie. È infatti disponibile per tutti i possessori di *Body Blows* una "special edition" riveduta e corretta in alcuni particolari, che renderanno il gioco ancora più veloce, giocabile e divertente. Tra le altre cose sarà possibile giocare con ciascuno dei dieci personaggi principali anche nell'opzione ad un giocatore solo. I possessori del gioco originale che desiderassero ricevere l'update dovranno semplicemente spedire direttamente a Team 17 (Marwood house - Garden Street - Wakefield - West Yorkshire - WF1 1DX - Gran Bretagna) il disco 1 del gioco, assieme a 3,50 sterline per le spese di spedizione.

DIGITAL IMAGE DESIGN firma per Ocean

La Ocean ha stipulato un megacontratto con uno dei più famosi gruppi di sviluppo indipendenti d'Inghilterra, la Digital Image Design. Il contratto prevede che la Ocean distribuisca in esclusiva i prossimi sei prodotti che la DID si è impegnata a realizzare nell'arco di tre anni. Con la firma di questo contratto la Ocean si garantisce la collaborazione di uno dei team di sviluppatori più promettenti del mondo, dal canto suo la DID ne ricava un enorme potenziale distributivo e... una valanga di soldi!

RICEVIAMO E PUBBLICHIAMO

La COMMODORE ITALIANA S.p.A. rende noto che vengono commercializzati sul territorio nazionale dei kit di aggiornamento con Kickstart 3.0 per Amiga 500 e Amiga 2000. I suddetti prodotti NON sono di nostra produzione e sono palesemente una frode sia nei nostri confronti (possessori del copyright su Kickstart) sia nei confronti dell'utente che acquista un prodotto non ufficiali ed assolutamente non affidabile.

Questa nota viene rilasciata alla luce della tendenza alla chiarezza di Commodore nei confronti del pubblico, e per tale ragione si sconsiglia l'acquisto di tali prodotti palesemente contraffatti.

AAA Cercasi

In seguito a importanti contratti con le maggiori software house estere, Graffiti cerca per sviluppo videogiochi su SNES, MEGADRIVE, PC e CD-ROM, **programmatori C e Assembler 80386, 68000, 6502, grafici e illustratori, musicisti.** Sede di lavoro Milano. Inviare curriculum vitae a Graffiti, Via Modena 9, 20129 Milano. Tel 02/29400649 Fax 02/29400770

La WJS Design cerca **programmatori e grafici** con esperienze di lavoro su piattaforme 68000, 6502, 65816, Z80 e PC per lo sviluppo di nuovi giochi. Inviate il vostro materiale a WJS Design, Unit 2, Bramley Business Centre, Stanningley road, Leeds LS13 4EN

La Titus software cerca **programmatori e grafici freelance**, con esperienza in giochi per piattaforme a 16 bit e in grado di produrre lavori di elevata qualità. Inviate Curriculum Vitae e materiale a Tony Anderson, Titus Ltd. - United House - North Road, London N7 9DP

Team 17 è molto interessato a visionare **lavori completi** o meno **di grafici e programmatori** per piattaforme Amiga e PC. Inviate il vostro materiale a: Team 17 Software Ltd., Marwood House, Garden Street, Wakefield, West Yorkshire, England WF1 1DX

http://www.oldgamesitalia.net/

intervista in diretta
ELIO E LE STORIE TESE

Ottimi musicisti, cervelli fini, lingue taglientissime, divertenti e casinisti, espressivamente stimolanti per un pubblico nato dalla metà dei 50 in poi, "Elio e le storie tese", per goderli al meglio, sono da lasciare a ruota libera, anche a parlare di videogame.

Milano, negli studi di 101 Network

M.P.V.: Che computer usate, ragazzi?

E.S.T.: Ma...io ho il Sega Mega Drive...mi diverto un casino...io, invece ho il PC...faccio giochi con il joystick...si dai, lui fa giochi con il joystick perché...è ancora nella pubertà ah, ah, ah!!!!

M.P.V.: Ah, ah, ah, ok. E tu Elio cosa usi, il Mac?

E.S.T.: Sì io uso il Mac, ma soprattutto per giocare...giochi vecchi...tipo il *Tetris*, le macchinine...*Crystal Quest* (dice un'altro)...tridimensionale...quadridimensionale...

M.P.V.:...e gli adventure? *Indy, Larry, Zack!*

E.S.T.: *Zack!* Ah si, *Zack* il giovane ed anche *Zack* il vecchio...

E.S.T.: Per Mac abbiamo visto dei simulatori di volo belli...

M.P.V.: Si?! E poi...

E.S.T.:...poi c'era quello che creavi la terra, avendo tutti gli elementi base...Sì (dice Elio) quel gioco si chiamava Dio...

M.P.V.: *Sim Earth*, per caso?!

E.S.T.: Eccolo, *Sim City*!!! Infatti poi ci hanno fatto anche una canzone... ta ta tatta ta: Sim City ah, ah, ah!!! (NdR si riferiscono, giocando con le parole, ad un vecchio successo degli UAAA intitolato Sun City).

M.P.V.: Ah, ah, ah, bellissima questa!

E.S.T.:...e poi a me piace una nuova utility per Mac, si chiama Fuck 1, Fuck 2 e Fuck 3. Ci sono due sullo schermo che ci danno dentro come pazzi. C'è pure l'amore orale...si c'è anche l'amore orale (dice Elio) proprio orale cioè uno parla d'amore all'altro ah, ah, ah!!!

M.P.V.: Qual'è esattamente il vostro N°1?

E.S.T.:...ma non so...*Crystal* sicuro (NdR ma che diavolo è questo *Crystal*!!?)...*Tetris*...addirittura nel nostro primo disco abbiamo inserito la musichetta del quarto o del quinto livello pa pa pa paa parapappappà...e poi c'è un gioco che ho "customizzato" in cui io sparo, faccio esplodere tutto e tutti, ma non muoio mai.

M.P.V.: Ah sì? E come si chiama?

E.S.T.: L'ho inventato io. Sì, l'ha inventato lui (dice Elio)...adesso, ora ah, ah, ah!!!

M.P.V.: Secondo voi è giusta e/o vera quella polemica secondo cui i ragazzi che giocano tanto tempo sul computer s'instupidiscono?

E.S.T.: Secondo me se i ragazzi passano troppo tempo sul computer la colpa non è del computer, ma è colpa delle alternative...o non sono prontamente identificabili...o cose del genere...pertanto il videogame diverte e ristora...può anche darsi che l'uso smodato del computer sia anche un alibi per un sacco di teste di...bip...che non hanno voglia di sbattersi per divertirsi.

M.P.V.: Grazie.

E.S.T.: Ciao Kappa!

Mario Panda Voiello

ASYLUM IN FASCE

È nata una nuova software house. Il suo nome è Asylum, e ha sede in Inghilterra. I nomi che stanno alle spalle di questa ultimogenita in campo "softwaristico" sono quelli di Andy Wilton, Andy Smith e Bob Wade. Quest'ultimo in particolare ha alle sue spalle una vasta esperienza accumulata come direttore di diverse e importanti riviste di settore, tra le quali spicca la blasonatissima Amiga Format, vera e propria bibbia per tutti i possessori di un computer Amiga. La Asylum comincerà la sua produzione proprio con un prodotto per Amiga la cui uscita è prevista per la fine di quest'anno.

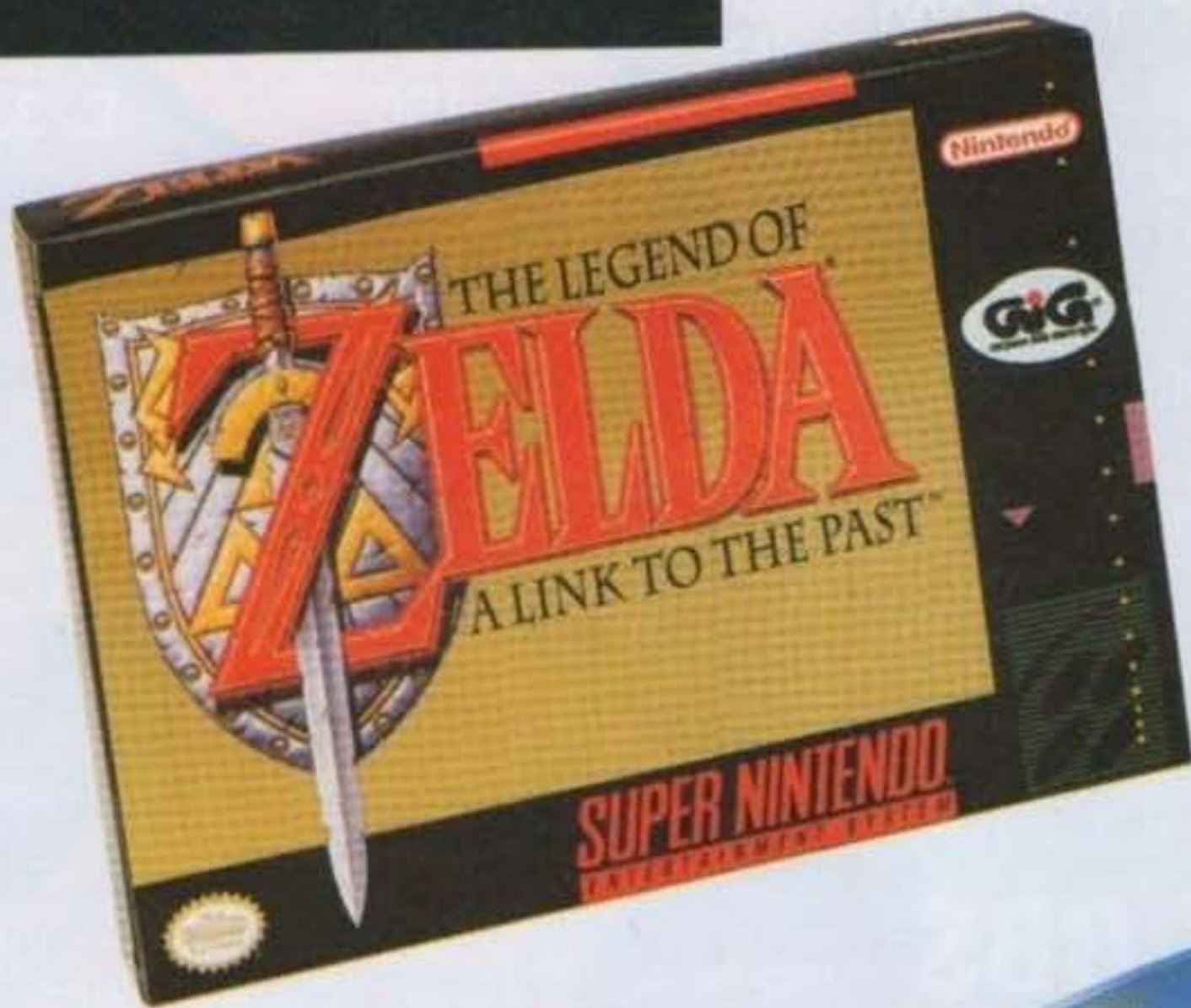
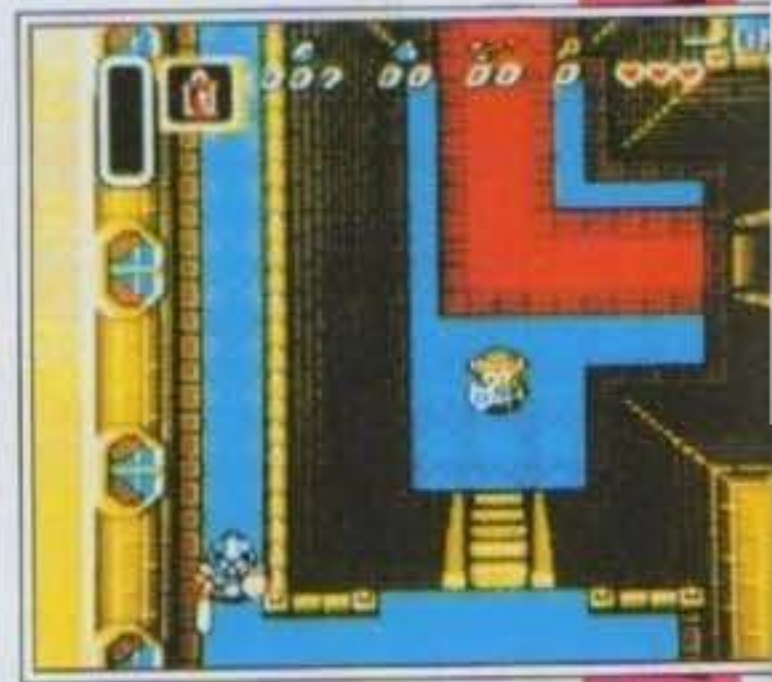
F1 GP IN COPPIA

Se la vostra occupazione più importante è quella di passare le giornate giocando a *F1 Grand Prix*, beh, allora non fatevi per nulla al mondo sfuggire la possibilità di ricevere un *upgrade* dalla Microprose che vi consentirà, tra le altre cose, di gareggiare testa a testa con un vostro amico via modem o cavo. Per ricevere l'aggiornamento è sufficiente spedire la cartolina di registrazione contenuta nella confezione originale del gioco alla Microprose. In men che non si dica vi ritroverete a sfidare a tutte le ore del giorno e della notte tutti i vostri amici appassionati di simulazioni di corse in estenuanti Gran Premi all'ultima sterzata... almeno fino alla prima bolletta della SIP.

ZELDA III

Un'avventura che è già leggenda.

SUPER NINTENDO

IL GIOCO DI RUOLO CHE TUTTI VOI ATTENDEVATE. ORA ZELDA È QUI CON 2 MONDI DA ESPLORARE, INIMMAGINABILI SORPRESE, PERSONAGGI, PASSAGGI SEGRETI, LABIRINTI E OGGETTI MAGICI PER CONQUISTARE LA POTENTE "MASTER SWORD". ACCENDI ZELDA III. ACCENDERÀ IN TE IL GUSTO DELLA SFIDA.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

- 2 MONDI DA ESPLORARE
- SALVATAGGIO DEL GIOCO
- MOLTEPLICI LIVELLI DI GIOCO
- SCHERMO MOBILE IN 8 DIREZIONI
- GRAFICA MOLTO PARTICOLAREGGIATA

BIT GENERATION SUPER NINTENDO

Nintendo

IL NUMERO UNO NEL MONDO

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano,

DHS

LINEA DIRETTA ORDINI
085-692569
HOT-LINE INFORMAZIONI - 15:00/18:00 **085-692527**
LINEA FAX-SEGRETERIA **085-692569**

AMIGA

Amiga 600	- £. 469.000
Amiga 600 HD 40Mb	- £. 799.000
Amiga 1200	- £. 749.000
Amiga 1200 HD 120Mb	- £. 1.490.000
Amiga 4000/30 HD 120Mb - 4Mb Ram	- £. 2.490.000
Amiga 4000/40 HD 120Mb - 6Mb Ram	- £. 3.900.000

MAC

Classic Color 4Mb Ram - HD 40Mb	- £. 1.990.000
Macintosh IIvi 4Mb Ram- HD 40Mb	- £. 2.399.000
Quadra 700 4Mb Ram- HD 230Mb	- £. 8.900.000

Disponibili tutte le configurazioni e tutti gli accessori.

PC

SUNSET 386 - £. 2.290.000
case desktop, 386 DX 40Mhz con 128kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, FLOPPY 1,44Mb, HARD DISK 130Mb, VGA 1Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 486 - £. 2.790.000
case desktop, 486 DX 33Mhz con 256kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, FLOPPY 1,44Mb, HARD DISK 130Mb, VGA 1Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 2486 - £. 3.490.000
case desktop, 486 DX 50Mhz con 256kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, FLOPPY 1,44Mb, HARD DISK 213Mb, VGA 1Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 3486 - £. 3.540.000
case desktop, 486 DX II 66Mhz con 256kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, FLOPPY 1,44Mb, HARD DISK 213Mb, VGA 1Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

Sono disponibili i cataloghi del software originale per tutti i computers e le consoles.

ACCESSORI PC:

Mother Board 386/40Mhz	- £. 390.000
Mother Board 486 DX 33Mhz	- £. 1.090.000
Mother Board 486 DX II 50Mhz	- £. 1.390.000
Mother Board 486 DX 50Mhz	- £. 1.590.000
Mother Board 486 DX II 66Mhz	- £. 1.640.000
Sound Blaster Pro II	- £. 380.000
Video Blaster	- £. 590.000
Media Concept SoudBlaster Compatibile (MIDI+TRAX)	- £. 190.000
HD 213 Mb MAXTOR 14ms	- £. 790.000
Supra Fax-Modem 14400	- £. 720.000
Monitor 14" a colori	- £. 560.000
Stampante Star LC20	- £. 380.000
VGA 16 Milioni Colori	- £. 180.000
VGA Local Bus 16 Milioni Colori	- £. 380.000
Controller Local Bus HD/Floppy Espandibile 16Mb Ram	- £. 690.000
1Mb SIMM 70ns	- £. 90.000
1000 dischi bulk 2S/DD	- £. 750.000
Mouse seriale	- £. 30.000

CENTRAL CITY BBS

NODE #1 - 085-60328 HST 16.8K - 24hour
NODE #2 - 085-694814 V32 BIS - 24 hour

DHS Support Area
DHS Ordini on-line
Listino Prezzi
Messaggeria
Pubblico Dominio

DEMOS
Moduli
MIDI
Grafica
Animazione

ACCESSORI AMIGA:

SCHEDE ACCELERATRICI:

Bang	- 68020+68881 25Mhz per A500, A500+, A2000	- £. 340.000
Big Bang	- 68030 25Mhz per A500, A500+, A2000	- £. 440.000
Big Bang	- 68030+68882 25Mhz 1MbRam per A500, A500+, A2000	- £. 790.000
Super Big Bang	- 68030+68882 25Mhz HD Controller per A2000	- £. 890.000
Over The Top	- 68040 28Mhz 25 MIPS HD Controller per A2000	- £. 1.390.000

Disponibili presto schede acceleratrici per AMIGA 1200

HARD DISKS:

SCSI-2 HD Controller fino ad 8MbRam per A2000	- £. 240.000
SCSI-2 HD Controller fino ad 8MbRam per A500 + Quantum 43Mb	- £. 540.000
SCSI-2 HD Controller fino ad 8MbRam per A500 + Quantum 85Mb	- £. 720.000
SCSI-2 HD Controller fino ad 8MbRam per A500 + Quantum 120Mb	- £. 990.000
Hard Disk 40Mb per Amiga 600 & 1200	- £. 449.000
Hard Disk 80Mb per Amiga 1200 Quantum	- £. 690.000
Hard Disk 120Mb per Amiga 1200 Conner	- £. 790.000

ESPANSIONI:

512Kb	interna x A500	- £. 49.000
1Mb	interna x A500 Plus	- £. 79.000
2Mb	interna x A500	- £. 190.000
4Mb	interna x A500	- £. 380.000
1Mb	interna x A600	- £. 99.000
1Mb	Ram Zip	- £. 100.000
2Mb	Memory Card x A1200	- £. 299.000

MONITORS:

Commodore 1084S New	- £. 450.000
Philips colore	- £. 360.000
Philips Brilliance VGA	- £. 650.000

Drive HD 1.64Mb - £. 179.000

Coprocessore A1200 - £. 299.000

DHS - Via Luisa D'Annunzio, 9 - 65129 - PESCARA
EVASIONE ORDINI IN 12 ORE - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
I prezzi riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

Aprile dolce dormire, purtroppo non per noi visto che questo è anche il mese dell'ECTS di Londra. Ci siamo quindi armati di scarpe da jogging e abbiamo battuto in lungo e in largo il padiglione del Business Design Center per scoprire quali novità ci aspettano nei prossimi mesi.

21st Century Entertainment

Pinball Dreams sta per uscire nelle versioni PC e Game Boy (rispettivamente per la fine di questo mese e per luglio/agosto). La versione Game Boy avrà un flipper in meno rispetto all'originale versione Amiga. *Pinball Fantasies*, invece, è previsto solo in versione PC, che dovrebbe uscire entro Natale. Infine i possessori di Amiga vedranno, prima o poi (non abbiamo date precise) il terzo capitolo della serie: *Pinball Illusions*.

Accolade

Poche novità da parte di questa casa di software, e tutte targate Tsunami. I due nuovi titoli sono *Blue Force: the Next of Kin*, un'avventura progettata e realizzata da Jim Walls e Cheryl Cornelius, e *Protostar: War on the Frontier*, un'avventura fantascientifica con splendidi effetti grafici.

Activision

Come previsto la casa distributrice per l'Europa dei giochi Nintendo ha presentato una sfilza di titoli per piattaforme Super NES; tra i più interessanti *Shanghai II: Dragon's Eye*, *Biometal* e *Mechwarrior*, tutti disponibili dal prossimo settembre. A livello di computer è stato finalmente e definitivamente annunciata l'uscita del lungamente atteso *Return to Zork* che, marchiato Infocom, dovrebbe essere disponibile dal prossimo novembre. Il gioco dovrebbe uscire in diversi formati "computeristici" ed anche su CD-ROM.

Core Design

Dopo il grande successo di *Chuck Rock 2*, la software-house inglese si prepara a un'infornata di titoli molto promettenti: si comincia con *Darkmere* (che con un po'

1

2

(Sopra) Digital Illusion
(Sotto) Return to Zork

3 (dx) International Rugy Challenge (sotto Championship Manager 93

(sopra) Maelstorm (sinistra) Twighlig 2000

La Bella e la Bestia

CyberRace

King's Ransom

Cyberspace

di fortuna potremo recensire sul prossimo numero), un gioco per Amiga dalla splendida grafica. Prevista l'uscita anche per MS-DOS. Il titolo successivo è stato ampiamente trattato sul numero scorso, si tratta di *Blastar*: l'uscita è prevista per giugno e non sono in programma altre versioni.

In luglio potremo invece divertirci con *Bubba 'n' Stix*, un gioco di piattaforme e rompicapo. Sempre a proposito di "platform game", *Wonder Dog* è in fase di conversione per Amiga e uscirà in agosto.

Infine, sia per Amiga che per PC, è in arrivo (agosto) il secondo episodio della saga di *Curse of Enchantia*.

Impossibile non spendere un paio di parole per *Thunderhawk* su Mega CD. Finalmente i chip custom del nuovo add-on della Sega saranno sfruttati a dovere. Fidatevi di noi, quando uscirà se ne parlerà parecchio.

Cyberdreams

La ditta produttrice di *Darkseed* ha in cantiere *CyberRace* (che dovrebbe uscire in giugno per PC e in novembre per Amiga e Mac). Si tratta di una simulazione di guida e di combattimento in 3D, il cui design grafico è stato affidato a Syd Mead, responsabile delle scenografie di film come *Blade Runner*, *Tron* e *2010 l'Anno del Contatto*, solo per citarne alcuni. È un gioco di corse futuristiche con fondali realizzati in Voxel (ricordate *Comanche*?), veicoli in ray-tracing e personaggi digitalizzati da sequenze video... il tutto condito con animazioni a 256 colori tra una gara e l'altra, colonna sonora ed effetti campionati.

I Have No Mouth and I Must Scream è una sorta di avventura/rompicapo basata sull'omonimo racconto di Harlan Ellison. L'uscita è prevista per il primo trimestre del 1994.

Disney Software

Già pronto *La Bella e la Bestia*.

Si tratta di un titolo per bambini, dai 7 ai 12 anni, che contiene cinque sotto-giochi. Si può giocare in modo "avventura" e in modo "allenamento", ripetendo uno dei sotto giochi finché non lo si riesce a superare. La grafica è molto bella e si ispira allo stile dello splendido film.

Domark

Tra le uscite più imminenti di questa casa londinese figurano due simulazioni sportive: la prima, già in distribuzione, si intitola *Championship Manager '93*, ed è la riedizione del già famosissimo *Championship Manager*, al quale sono state aggiunte alcune (50!) opzioni, mentre la seconda è il sequel di un titolo già uscito.

Si chiama *International Rugby Challenge* ed è a tutti gli effetti figlia di *Rugby - World Cup*. Entrambe le simulazioni sono disponibili per Amiga, PC e Atari ST. Sempre della Domark il *Flight-Sim Toolkit*, una specie di *3D Construction Kit*, dedicato alla creazione di simulazioni aeree.

Empire

Oltre a *War in the Gulf* (di cui troverete una preview in questo numero di K) sono in arrivo una valanga di giochi firmati Empire.

La prima novità è un gioco di ruolo cyberpunk chiamato *Cyberspace*. Quello che impressiona di questo gioco è la vastità: la città in cui si muove il personaggio principale conta un milione di abitanti, è divisa in 500 zone ognuna con 100 edifici, *tutti visitabili* stanza per stanza, piano per piano. Le versioni per PC, Amiga e Atari ST del gioco saranno disponibili per settembre. Entro breve, invece, dovrebbe uscire un gioco di guerre planetarie ad alto grado di realismo, *Maelstrom*, che utilizza un nuovo sistema di gestione dei personaggi, chiamato "Cellular Automata", che permette di simulare stati d'animo, umore e carattere. Dietro alle scenografie cupe e futuristiche di questo gioco c'è Syd Mead, lo stesso di *Cyberrace*. Il gioco girerà su PC, CD-ROM e Amiga.

Gli amanti dei giochi di guerra, che si sono appassionati con *Campaign*, potranno appassionarsi ancora con il suo degno seguito: *Campaign II*. Non siamo più confinati nello scontro bellico della Seconda Guerra Mondiale: il gio-

http://www.oldgamesitalia.net/

10 7 8 9

Quarter Pole e Soccer Kid

Zool

(sotto) House of fun

(sx) Star Trek (sotto) The lost Viking

co è stato aggiornato con oltre 100 nuovi mezzi del dopoguerra e si potranno utilizzare missili teleguidati, razzi, elicotteri e tutto il paraphernalia tecnologico degli ultimi anni.

Lo scenario ricopre tutti i conflitti combattuti negli ultimi 50 anni. Bisognerà comunque aspettare ottobre per vederlo girare su Amiga e PC. *Twilight 2000*, una simulazione bellica con elementi di gioco di ruolo, dovrebbe invece uscire tra poche settimane. Il gioco girerà su Amiga e la versione per 1200 sfrutterà i 256 colori dell'ormai famoso chipset AGA. È prevista anche una versione per PC. Infine, due novità dalla Readysoft. La prima è la continuazione ideale di *Guy Spy*, e si chiamerà *The Terror of the Deep*. L'uscita è prevista per ottobre, e le versioni in programmazione sono per PC, Macintosh, Amiga e CD-ROM. Il secondo gioco in arrivo si chiama *King's Ransom*, un'avventura fantasy con oltre 500 Personaggi non Giocanti, più di 150 luoghi da visitare, 6 città da esplorare, 1500 frame di animazione, 40 diversi tipi di mostri e scrolling multidirezionale a 50 frame al secondo. Sono previste versioni per PC, Amiga e CD-ROM che dovrebbero uscire a settembre.

Gremlin

Zool sta per conoscere i circuiti integrati delle console Nintendo e Sega, dell'Archimedes e dell'Atari ST. Gli Amighisti non disperino: probabilmente entro l'anno uscirà *Zool 2*. Sempre per Amiga uscirà, entro l'estate, *Heroquest 2 - The Legacy of Sorasil*.

Il gioco presenta molte novità tra le quali: dieci scenari differenti, collegati da un "fil rouge", quattro nuovi personaggi, nuovi mostri e miglioramenti nella grafica e nelle animazioni.

Per PC sono, invece, in arrivo *Premier Manager* e *Litil Divil*. Per Mega Drive, invece, è prevista l'uscita (non precisata) di un nuovo gioco di piattaforme i cui protagonisti sono niente popò di meno che i Madness, famoso gruppo Ska degli anni '80, che sta proprio in questo periodo tornando sulle scene con un tour e un nuovo LP. Il gioco, *House of Fun*, userà come colonna sonora alcune delle canzoni più famose del gruppo ska.

Interplay

L'Interplay ha firmato un contratto per otto anni con la Paramount per i diritti di *Star Trek*. I primi due progetti in cantiere sono le versioni di *Star Trek 25th Anniversary* per CD-ROM e Amiga, che dovrebbero uscire entro quest'estate. Per quanto riguarda le novità Macintosh (sviluppate dalla MacPlay), ricordiamo la prossima uscita di *Battle Chess* per CD-ROM e di *Castles II: Siege & Conquest*, di cui verrà terminata presto anche una versione Amiga. Infine la Interplay ha annunciato l'uscita di un titolo multimediale per CD-ROM Macintosh: si tratta di *In Search of the Fabolous Fuzzbox*, un film interattivo con dialoghi digitalizzati e musica rock, di sapore fantascientifico. Quasi pronto per l'uscita anche *Lost Vikings*, un gioco di piattaforme dagli svariati scenari che girerà su Amiga, PC e Super Nintendo

Infine, dopo *Sim Earth*, *Sim City* ecc. ecco arrivare *Rags to Riches*, un gioco che potrebbe essere soprannominato *Sim Business*: una specie di simulatore di yuppy .

JVC Musical Industries

È in arrivo *Dungeon Master* per Super NES: interfaccia a "punta e clicca", venti personaggi fra cui è possibile scegliere il nostro eroe, 100 incantesimi, 14 livelli e chi più ne ha più ne metta. Non abbiamo informazioni precise sulla data d'uscita.

Krisalis

I programmatori di *Vikings Fields of Conquest* hanno presentato tre nuovi giochi di prossima uscita.

The Lost Kingdoms, di cui abbiamo già parlato nel numero scorso (dovrebbe uscire in versione PC entro settembre), *Soccer Kid*, un gioco di piattaforme in un ambiente calcistico immaginario e, infine, un gioco di corse di cavalli per PC acquistato da una ditta statunitense di nome Microleague. Non si tratta dell'ennesima simulazione

http://www.oldgamesitalia.net/

Pirates! Gold

Return of the Phantom

Chess Maniac e A.T.A.C.

Worlds of legend
Metamorphosis

(sopra) Star Wars Chess
Beast Ball
(destra) Captive

The Cartoons

sportiva: lo scopo del gioco è simulare per il giocatore una vera e propria visita all'ippodromo, con tanto di visita nelle stalle e delle piste, ecc. La versione americana (*Quarterpole*) dovrebbe essere già uscita, mentre quella europea (che non ha ancora un nome definitivo) è alle ultime fasi di sviluppo.

Loriciel

È in arrivo ***The Cartoons***, un gioco di strategia/arcade diviso in 7 mondi, suddivisi a loro volta in 3 livelli ognuno, diversi per background, oggetti e mostri. È possibile giocare anche a un livello più semplice. ***The Cartoons***, per Amiga, dovrebbe uscire in breve tempo. Non sono, attualmente, previste altre versioni.

Microprose

Le nostre attese non sono state deluse da questo importante appuntamento. Il primo titolo ad uscire sarà ***F15 Strike Eagle II*** che dovrebbe essere nei negozi il prossimo autunno, per Mega Drive. Sono stati presentati anche ***F15 Strike Eagle*** per Game Boy (in circolazione tra brevissimo) e ***Super Strike Eagle*** per Super NES, atteso per giugno. Annunciate anche alcune conversioni per Amiga: ***Gunship 2000*** (immediatamente disponibile), ***The Ancient Art of War in the Skies*** (idem) e ***A.T.A.C.*** (in estate). La prima novità assoluta è un avventura ispirata a "Il fantasma dell'opera" intitola ***Return of the Phantom*** che uscirà il prossimo giugno. Girerà su PC con almeno un 386 e 9Mb di Hard Disk disponibili. Già in circolazione da questo mese invece ***Chess Maniac 5 Billion and 1***, un gioco di scacchi con, al posto dei soliti pezzi, personaggi animati... L'ultima novità presentata dalla software house d'oltreoceano all'ECTS è stato ***Pirates! Gold***, riedizione riveduta e corretta del vecchio ***Pirates***, disponibile per PC a partire dal prossimo giugno.

Millennium

La software house di Cambridge ha presentato diversi titoli interessanti: ***James Pond 1*** che da giugno sarà disponibile per Amiga 1200, così come ***James Pond 2 Robocod*** che nel medesimo periodo uscirà sia per il 1200 che per PC. Ma veniamo alle novità: il titolo in lavorazione è ***Metamorphosis*** , una storia di scienziati pazzi e macchine del teletrasporto malfunzionanti. Disponibile per Amiga e PC dall'estate prossima.

Ospiti della Millennium abbiamo anche avuto l'occasione di provare il tanto atteso ***James Pond 3 - Operation starFISH*** bello e incredibilmente veloce, e ***Beastball***, sport futuristico nato dall'incrocio tra il football americano e gli scontri tra gladiatori (vedi anteprime).

Mindscape

Presentazione faraonica per ***Alfred Chicken***, un gioco di piattaforme con 11 livelli, stanze segrete, power-up e tutti gli ammenicoli tipici del genere. La versione per Gameboy è già disponibile, mentre in settembre usciranno quelle per Amiga e NES e a Natale quella per SNES.

Grande attesa anche per ***Liberation***, alias ***Captive II***, il nuovo gioco di Tony Crowther, di cui abbiamo visto una preview all'ECTS. Elementi di azione/avventura/GdR sono miscelati in una trama di ambientazione cyberpunk.

Un altro programma sicuramente da tener d'occhio è la conversione da NES ad Amiga/PC del vendutissimo ***Battletoads***. Dodici livelli con diverse meccaniche di gioco e possibilità di giocare in due simultaneamente dovrebbero tenere occupati gli amanti dei giochi d'azione.

Dalla Maxis è in arrivo ***Sim Farm***, "il cugino di campagna" di ***Sim City***.

È in arrivo anche un particolare gioco di scacchi: ***Star Wars Chess*** (della serie "pur di vendere..."). Facile domanda a bruciapelo: chi sarà il re nero?

Il team di ***Legend*** sta lavorando sul seguito di uno dei migliori giochi del 92. Intitolato ***Worlds Of Legend:Son of The Empire***, il gioco si svolge nelle terre dell'Estremo Oriente e sfrutta tutte le caratteristiche originali di ***Legend***.

In settembre uscirà ***Mario Time Machine***. Il gioco sembra uno scopiazzamento di un episodio di Carmen Sandiego.

http://www.oldgamesitalia.net/

15 16

(sx) Uridium II

18

17

(Sopra) Freddy Pharkas

Alfred Chicken

Dracula

La Mindscape punta molto anche al settore del CD e multimedia e ha annunciato la distribuzione in Europa di una serie di prodotti della casa americana Lifestyle Software Group, che sta cercando di costruirsi una nicchia di prodotti di "interesse particolare" in questo settore. Tra i titoli previsti ci sono: *Visions - The Complete Astrology System, Multimedia Tarot, DietPro, Golf Companion, Micro Kitchen Companion* e *Micro Bridge Companion*.

Mirage

La Mirage intende sfruttare a fondo le possibilità offerte dal CD. Per raggiungere questo scopo è stato formato un team di sviluppo interno, chiamato Instinct, capeggiato da Sean Griffiths, ex-Bitmap Brothers. Il primo progetto di questo team è *Rise of the Robots*, sviluppato con algoritmi di *ray-tracing* in 3D e nuove tecniche di animazione. *Return to the Lost World* è invece simile a *Lost in Time*, una sorta di film interattivo con tanto di regista e un cast di venti attori. *Space Junk*, invece, utilizzerà una tecnica realizzata dalla Imagitec Design - detta Imagimation - che permetterà di inserire nel gioco la digitalizzazione di oltre sessanta pupazzi in lattice costruiti da una compagnia specializzata. Non poteva mancare, infine, un sano gioco di guerra: *Adrenalin Factor* utilizza dei reali modelli di robot filmati in uno scenario fantascientifico e successivamente digitalizzati e inseriti nel gioco.

Ocean

In frenetica lavorazione il gioco di *Jurassic Park*. Le versioni previste sono praticamente per tutte le piattaforme di sviluppo attualmente sul mercato; alla Ocean stanno sviluppando il gioco contemporaneamente su cartuccia, floppy disk e CD-ROM. *Inferno* è un simulatore di volo previsto per Amiga 1200 e PC. Il giocatore entra nei panni di un pilota delle Nuove Nazioni Unite, coinvolto in scontri che rispecchiano l'attuale situazione socio-politica, come "casco blu". *Burnin' Rubber*, invece, è un simulatore di guida che girerà su PC, Amiga e Amiga 1200. Potrete scegliere tra sei modelli di macchine europee per i primi livelli, e tra altrettanti modelli di macchine americane per quelli successivi.

Le ultime due novità di casa Ocean sono la conversione di *Universal Monster* per Amiga e PC, una sorta di piattaforme/rompicapo in stile horror, e *Odyssey*, una simulazione di combattimento spaziale in 3D texture mapping con 7 pianeti e 3 lune in stile arcade.

Renegade Software

Cosa ci riserva la Renegade per il futuro? Gli annunci ufficiali all'ECTS hanno confermato l'uscita per Natale del seguito di *Sensible Soccer* (la cui versione PC uscirà tra qualche settimana): l'unica cosa che si sa al momento è che si chiamerà *Sensible World of Soccer*. Più o meno nello stesso periodo dovrebbe uscire un altro titolo per Amiga sviluppato dalla WunderKind, un team di sviluppo fondato da Jason Perkins e Robin Levy: il gioco si chiamerà *Ruff & Tumble*. In agosto la Graftgold completerà la conversione di *Fire & Ice* per PC, mentre Andrew Braybrook sta intanto ultimando *Uridium II*, la versione a 16-bit di uno dei più antichi (e più belli) sparatutto per Amiga. Sarà probabilmente pronto per settembre.

Sierra On-Line

Allo stand della Sierra abbiamo potuto dare un'occhiata a *Freddy Pharkas* il nuovo parto della mente geniale di Al Lowe. Avendone già parlato ci limitiamo a garantirvi che non deluderà i fan dell'humor tutto particolare di Lowe.

Niente da fare, invece, per *Betrayal at Krondor*. La Dynamix sta ancora ultimando le fasi di playtesting: l'ultima parola, quindi, sul numero di giugno.

Gli sviluppatori Dynamix sono comunque impegnati su due fronti, ed entro poche settimane dovrebbero sfornare *Aces over Europe*, un innovativo simulatore di volo.

Sony

Il top title presentato all'ECTS è il *Dracula* di Bram Stoker per Mega CD. Pare che lo stesso Francis Ford Coppola, appassionato di videogiochi, abbia apprezzato

SPECIALE ECTS

http://www.oldgamesitalia.net/

Lawnmower Man 2

(sopra) Overdrive

(sx) Alien Breed 2

A320 Edition USA
Il team dei programmatori della Thalion

(sx) Cannon Fodder

Beneath a Steel Sky

(sopra) D-Day

(sx) Legend of Kyrandia

notevolmente il gioco. La Sony si è preparata a lanciare prodotti CD-ROM. All'ECTS ha presentato il *Mayo Clinic Family Health Book*, una specie de "il medico in famiglia" per PC.

STORM/THE SALES CURVE

Attesissimo *The Lawnmower Man II*, il tie-in del prossimo sequel dell'omonimo film. Il gioco comprenderà oltre trenta livelli con dieci differenti stili di gioco. Le versioni previste (per il primo trimestre del '94) sono per PC CD-ROM, Macintosh, CD-ROM Macintosh, CDTV, Mega CD, Super NES e Game Boy.

TEAM 17

Overhead Perspective Racing: sta per venire alla luce sotto un nuovo nome di battesimo, *Overdrive*. Si tratta di un gioco di corsa incentrato più sull'azione che sulla simulazione vera e propria. Il gioco è per un solo giocatore, ma gli sviluppatori del Team 17 hanno inserito la possibilità di un collegamento seriale per giocare in due. *Alien Breed 2*, il seguito di uno dei giochi più acclamati della scena Amiga, verrà invece sviluppato principalmente per Amiga 1200 e solo successivamente usciranno le versioni per gli altri modelli Amiga. Un altro titolo che sicuramente farà venire l'acquolina in bocca a molti è *Body Blows II*, nel quale ci saranno scontri tra droidi, umanoidi, alieni e, naturalmente, due eroi umani. Verrà sviluppato contemporaneamente per Amiga 1200 e 500/600. Inoltre, entro l'estate, dovrebbe uscire la versione 1200 dell'originale *Body Blows*, con 256 colori, animazioni più veloci e fluide, nuove musiche ed effetti sonori e un personaggio extra. Sarà disponibile un aggiornamento del gioco con queste caratteristiche (tranne, ovviamente, le possibilità grafiche tipiche del chipset AGA) anche per le altre versioni.

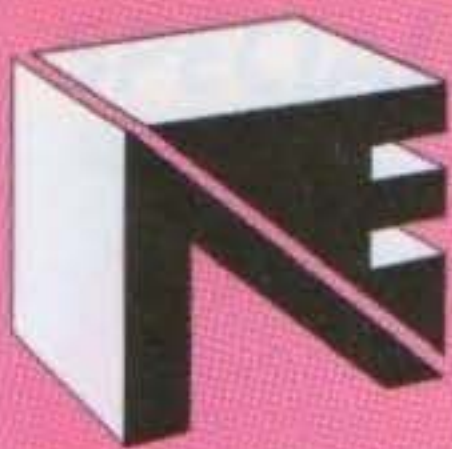
THALION

Da segnalare l'imminente uscita del seguito di *Amberstar*, *Ambermoon*, secondo di una trilogia di avventure fantasy.
Inoltre, i programmatori di *A320*, stanno preparandone un'edizione americana, chiamata *A320 Edition U.S.A.*

US GOLD

La US Gold non aveva molte "vere" novità visto che molti nuovi sono già usciti oppure sono recensiti su questo numero di K (vedi *Wayne Gretzky Hockey 3*, *Terminator 2029*). La vera novità è una sola, *D-Day*. Realizzato dai creatori di Panza Kick Boxing, è un gioco di strategia e simulazione che consente di ricreare l'Operazione Overlord, ovvero lo sbarco in Normandia che segnò l'inizio della fine del Terzo Reich. Il gioco include quattro simulazioni e un massimo di 100 missioni con diversi livelli di difficoltà. La US Gold ha inoltre annunciato anche una valanga di titoli per Mac, tra i quali *Another World*, tre titoli della LucasArts, cinque titoli SSI della serie AD&D, *Crusaders of The Dark Savant*, *Might and Magic II*, ecc., e tre titoli per CD-ROM: *Loom "Talkie"*, *The Secret of Monkey Island* e *S.W.O.T.L.*

VIRGIN GAMES

Uno dei titoli più interessanti è senza dubbio *Lands O' Lore: The Throne of Chaos*, il nuovo gioco di ruolo fantasy della Westwood Studios *Lands O' Lore* ha otto distinte sezioni e più di 30 aree da esplorare.
Di *Goal* trovate la recensione esclusiva in questo numero a pag. 59. Tra gli altri titoli di prossima uscita di cui abbiamo ampiamente parlato in precedenti numeri ci sono: *Apocalypse* (uscita prevista: estate) della Miracle Games, *Cannon Fodder* (autunno) della Sensible Software e *Beneath A Steel Sky* (della Revolution, nonché le versioni per PC di *Archer Maclean's Pool* (fine maggio) e Amiga di *Dune II* (autunno). Anche la Virgin sta puntando molto al settore dei CD-ROM: in preparazione grossi titoli come *Dune*, *The Legend of Kyrandia* e *Shuttle*.Tutti e tre questi programmi sono basati sulle specifiche Multimedia Level One e necessitano di almeno un 386SX con 2Mb di RAM.

NEWEL® srl COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SCHEDE ACCELLERATRICI MICROBOTICS

VXL-30 25 MHZ A500/2000	L.	498.000
VXL-30 40 MHZ A500/2000	L.	548.000
VXL-32 MEMORY BOARD 2MB RAM BURST 32 BIT	L.	548.000
COPROCESSORE MATEMATICO PER VXL	L.	278.000

Scheda acceleratrice per Amiga con coprocessore 68030 a 25 Mhz, zoccolo per coprocessore matematico 68882 con possibilità di espandere la memoria da 32 Bit fino a 8 Mb. Compatibile con il Burst del 68030 per ottenere 0 Wait State anche alle più alte frequenze di clock. Possibilità di commutare in modo 68000/68030 tramite software oppure tramite un interrutore. Non necessità di alcuna saldatura.

SCHEDE COPROCESSORI A1200 MBX MICROBOTICS

NOVITÀ

MBX 1200 14 MHZ 881 CON OROLOGIO TAMPONE	L.	368.000
MBX 1200 25 MHZ 882 CON OROLOGIO TAMPONE	L.	528.000
MBX 1200 50 MHZ 882 CON OROLOGIO TAMPONE	L.	798.000

Scheda coprocessore per gli Amiga 1200. Aumenta la velocità di calcolo del vostro Amiga. Indicato soprattutto per chi lavora con programmi tipo Cad 3D, Image ecc. che sfruttano tale coprocessore. La piastra è espandibile da 2 a 8 Mb tramite una porta SIMM a 32 Bit. Aumenta la velocità operativa di 50 volte se si aggiungono almeno 2 Mb di Ram a 32 bit. Non necessita di saldature, basta inserirla nello slot sotto l'Amiga. Corredata di Jumper per il Test e Software applicativo tra cui un test di velocità.

RAM 32 BIT DA 2,4 E 8 MBYTE PER A4000 E MBX 1200

MODULO SIMM DA 2 MB A 32 BIT	L.	288.000
MODULO SIMM DA 4 MB A 32 BIT	L.	488.000
MODULO SIMM DA 8 MB A 32 BIT (SOLO MBX 1200)	L.	899.000

12 A'CLOCK — L. 68.000

L'Amiga 1200, lo sappiamo, è un computer perfetto eccetto per una cosa: necessità di orologio. Ora potrete avere un clock grazie alla scheda 12 A'Clock della Microbotics. Si installa nello zoccolo interno dell'Amiga senza saldature. Potrete così utilizzare tutte quelle utility che si servono dell'orologio come: la sveglia del vostro Workbench, datare i file, programmi con autosaving a tempo ecc.

ATTENZIONE! NOVITÀ KIT HARD- DISK AMIGA 1200

(IL KIT COMPRENDE HD + SOFTWARE + CAVO)

20 MB	L.	280.000
30 MB	L.	340.000
40 MB	L.	390.000

820 MB	L.	690.000
120 MB	L.	980.000
180 MB	L.	1.350.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

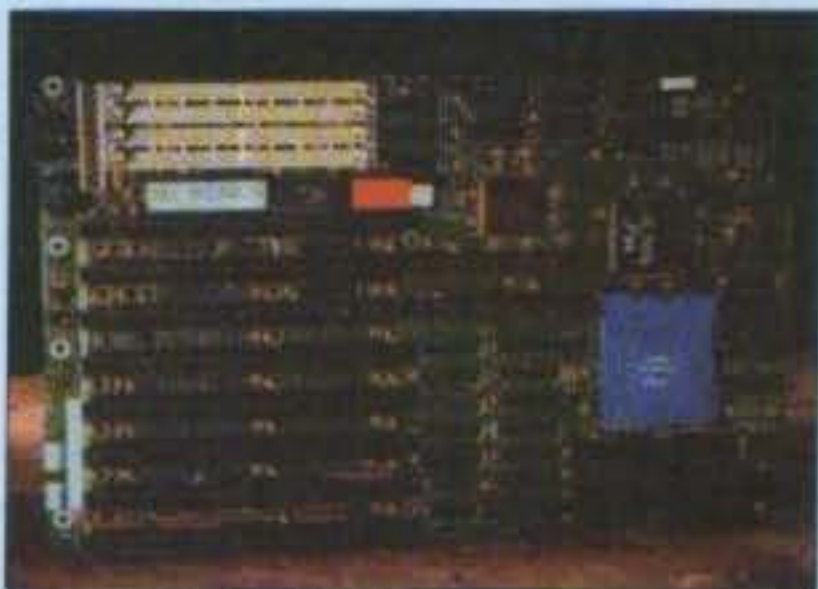
CEBIT

Il CEBIT di Hannover a marzo e lo SMAU di Milano a ottobre sono i due appuntamenti europei più importanti per quanto riguarda l'informatica e l'elettronica di consumo. Anche quest'anno le attese dei visitatori non sono state deluse: ventotto padiglioni occupati e un catalogo degli espositori di 2500 pagine possono rendere l'idea delle proporzioni di questa manifestazione.

Dovendo visitare ogni stand probabilmente non sarebbero bastati gli otto giorni della fiera (dal 24 al 31/3); sarebbe stata pura utopia, quindi, presenziare alle numerosissime conferenze e manifestazioni svoltesi nell'ambito del CEBIT.

Ancora una volta il multimedia l'ha fatta da padrone, almeno sul piano dell'hardware: ogni produttore ha presentato modelli di computer multimediali, le schede e gli *add on* proliferavano, con nomi più o meno conosciuti. Ancora latitante il software ludico per gli ambienti MS-DOS e Macintosh, più vitali nell'ambito professionale-educational, mentre è decisamente più movimentato il mercato delle macchine specifiche (CDTV e CD-I).

Un'ennesima conferma sul fronte dei prezzi, tendenti al ribasso per quanto riguarda le quotazioni in dollari; purtroppo il cambio sfavorevole non porterà grandi benefici agli acquirenti italiani.

L'avveniristico padiglione della fiera

Una "Pentium Ready" della Micronics

L'Amiga 4000 Tower

INTEL

Il 22 marzo Intel ha iniziato la distribuzione dei microprocessori Pentium nelle versioni a 60 e 66 MHz, dando il via ad una nuova generazione di macchine che dovrebbe vedere la luce intorno al mese di giugno, perfettamente compatibili con il software esistente ma in grado di avvantaggiarsi degli *atout* del nuovo chip.

I 3,1 milioni di transistor del Pentium non porteranno a un puro e semplice incremento di prestazioni, come avvenne a suo tempo con il 486; siamo di fronte a una vera e propria rivoluzione del modo di concepire il personal computer.

L'aspetto più interessante del nuovo microprocessore è l'architettura superscalare e il supporto per il multiprocessing. Detto in parole più comprensibili, è la capacità di eseguire in un solo ciclo di clock più operazioni e la possibilità di dividere il lavoro tra più chip. È la prima implementazione nel mondo consumer di quel parallelismo che costituirà il futuro dell'informatica: tra pochi anni l'aggiornamento di un computer non avverrà solo con l'installazione di un chip più moderno e perfezionato, ma potrebbe essere effettuata con l'aggiunta di altri chip simili a quello già presente. Fino a quattro Pentium possono essere affiancati, ottenendo una potenza di calcolo pari a circa dieci volte quella di un 486 DX2 a 66 MHz.

A tutto ciò dobbiamo aggiungere l'unità matematica interna in virgola mobile che garantisce performance cinque volte superiori a quelle di un 486 clockato alla medesima frequenza ed il sistema branch prediction che effettua una previsione sul set di istruzioni che più probabilmente verrà utilizzato.

Le applicazioni previste sono di estremo interesse anche per i videogiocatori: nel corso della conferenza organizzata dall'Intel tedesca, tra le altre meraviglie che hanno tenuto a bocca aperta gli spettatori per quasi un'ora e mezza, è stata presentata una stazione basata su un PC MS-DOS, accessoriato con un casco Visette e un mouse tridimensionale, funzionante con un sistema di realtà virtuale. Il programma gestiva una specie di ufficio tridimensionale, visualizzato con Gouraud shading, all'interno del quale erano presenti diverse utility interattive.

A prescindere dall'applicazione specifica, ciò significa che entro un paio d'anni potremmo avere a disposizione una stazione in realtà virtuale che non ha nulla da invidiare all'attuale entry level professionale (con un costo vicino ai 90 milioni di lire) per una cifra inferiore ai 7 milioni tutto compreso. Senza dimenticare che forse con una macchina del genere riusciremo a vedere *Strike Commander* al massimo livello di dettaglio a 25 frame al secondo. Niente male, vero?

MICROSOFT

Finalmente a un nuovo hardware corrispon-

http://www.oldgamesitalia.net/

derà immediatamente un software in grado di sfruttarlo adeguatamente. La versione NT di *Microsoft Windows*, presentata in anteprima al CEBIT, potrà avvalersi del parallelismo e porrà le basi per il superamento dell'incomunicabilità tra i vari sistemi: funzionerà su macchine basate su microprocessori 486, Pentium e RISC, facendo girare all'interno di una finestra qualsiasi programma DOS. Il multitasking vero, tra breve, ci consentirà di giocare a *F1 GP* mentre attendiamo che *Autocad* calcoli una struttura tridimensionale.

Le note dolenti sono le richieste di memoria RAM: con meno di 12 Mb lasciate pure perdere.

COMMODORE

Poche e poco salienti le novità della Commodore per quanto riguarda la linea Amiga, praticamente limitate ai modelli 4000 ora offerti in versione Tower e con microprocessore 68030. Frustrate le aspettative di chi confidava nella presentazione di una nuova motherboard con i chip AGA a 24 bit e del coprocessore DSP, dal momento che il 4000 T è semplicemente un Amiga 4000 con una scheda controller SCSI-2 ed un case tower, peraltro molto bello da vedere. Rinnovata la gamma dei compatibili PC con modelli della serie Profi-Line, dalla linea accattivante; particolarmente riuscito sembra il notebook con display a colori, estremamente leggibile.

Il CDTV si segnala per il parco software raggiunto, veramente considerevole nonostante la stragrande maggioranza dei titoli non sia stata sviluppata specificatamente per trarre vantaggio dalle caratteristiche del CD-ROM.

ACORN

Archimedes, il grande incompreso tra i personal computer, convoglia le notevoli prestazioni in applicazioni multimediali nel campo educational. Non dobbiamo dimenticare che Acorn è massicciamente presente nelle scuole inglesi. I vantaggi principali rispetto ad altre macchine sono dovuti al fatto che un Archimedes è in grado di gestire il full motion video da software, senza schede aggiuntive, grazie alla potenza dei processori RISC.

Ultimamente diversi editori inglesi si sono accorti delle potenzialità di questa macchina, e fra poco potremo vedere le realizzazioni di Renegade, Crysalis, Gremlin ed altri. Meglio tardi che mai.

ATARI

Soprattutto Falcon 030, che tra breve disporrà di un discreto parco di software ludico, grazie all'interessamento di un certo numero di editori europei.

Numerose le novità multimediali nel settore applicativo, grazie alla possibilità di interfacciarsi facilmente con lettori di CD-ROM e di altre estensioni.

Il kit multimediale della Acorn

Lo stand Intel

APPLE

Nell'affollatissimo stand Apple spiccava il Color Classic, un Mac con la storica carrozzeria verticale e il monitor a colori, offerto a un prezzo estremamente interessante. Particolarmente enfatizzati i lettori di CD-ROM che consentiranno ai fan dei computer con la mela di accedere all'ormai vasto parco software multimediale.

NEC

Disponibile la nuova generazione di CD-ROM in grado di offrire prestazioni nel trasferimento dati comparabili agli hard-disk in standard IDE (300 K/s). Ideali per evitare la classica sindrome da attesa con i giochi distribuiti sul formato ottico. Apprezzabile il fatto che i prezzi sono rimasti pressoché invariati rispetto agli omologhi modelli precedenti.

VORTEX

Abbiamo visto in funzione la scheda Golden Gate 486 SLC nella sua versione definitiva, per gli Amiga della serie 2000/3000. Consentirà agli utenti dei computer Commodore interessati alla compatibilità MS-DOS di disporre di una macchina 486 in grado di condividere i dispositivi principali con il lato Amiga. Estremamente interessante e perfettamente funzionante, anche con i giochi.

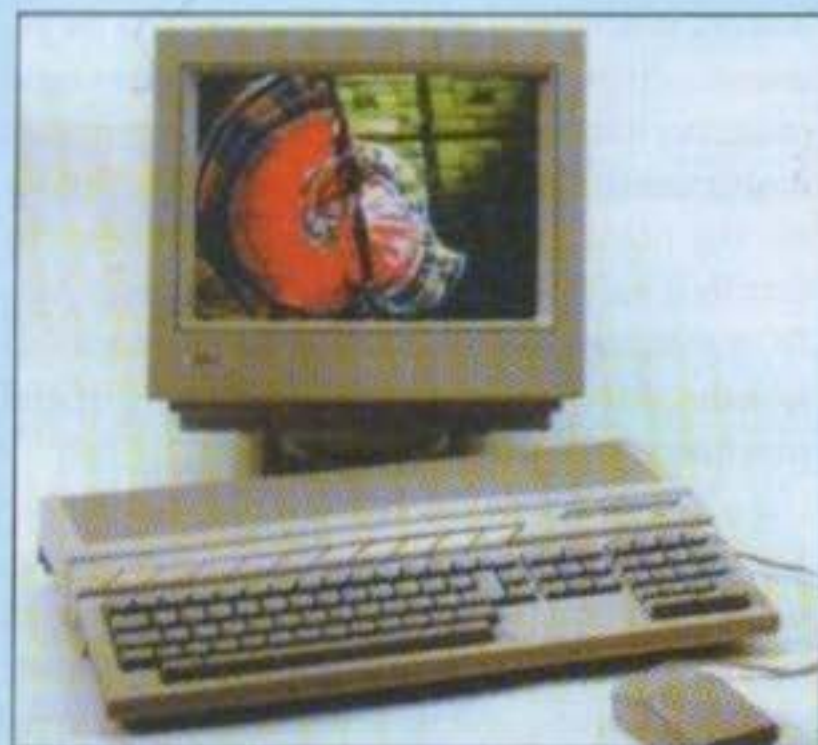
IBM, COMPAQ, VOBIS, ECC.

Virtualmente ogni produttore di hardware ha presentato una linea di computer multimediali. IBM punta sulla linea PS/1 per i sistemi personali a basso costo, seguita da Compaq che sta adottando un'inedita politica dei prezzi bassi. Vobis, che dispone di numerosi punti vendita anche in Italia, propone macchine dall'estetica discutibile ma dai contenuti incontestabili. Amstrad ribadisce la strada della compatibilità con il Mega Drive della Sega annunciando una versione 486 del Mega PC. Citiamo anche le soluzioni multimediali portatili di Toshiba, ancora inarrivabili per il fattore prezzo ma estremamente interessanti.

La fiera, in realtà, è stata dominata, almeno per l'aspetto quantitativo, dai produttori taiwanesi, una vera e propria orda di costruttori di varia grandezza che presentavano macchine all'avanguardia. I "clonisti" convinti avranno pane per i propri denti nei mesi a venire.

ADD ON MULTIMEDIALI

Una fiumana di schede sonore, video e miste ha invaso interi padiglioni del CEBIT. La Creative Labs, che aveva preferito presentare i nuovi prodotti xxBlaster al CES di Las Vegas, è stata prontamente emulata da decine di concorrenti. Si sono viste Audio Blaster, VGA Blaster, Movie Blaster, Sound Commander, Golden Audio Card, Sound Galaxy e decine di variazioni minori sul tema, nelle versioni a 8 e 16 bit, con il più completo supporto di *DOS* e *Windows* ed un ampio campionario di compatibilità. Entreremo nel dettaglio con un articolo specifico in uno dei prossimi numeri di K.

Alessandro Cattelan

L'Atari Falcon 030

Il sistema di realtà virtuale e il casco Visette

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

VIDEO BLASTER

Interfaccia multimediale per PC

Acquisisce immagini video composite da tre sorgenti diverse, supporta sistemi NTSC e PAL. Acquisisce nei formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF e TARGA. Risoluzione 640 x 480. Mixer audio, amplificatore di suono stereo.

Compatibile PC-AT e superiori, Slot 16 bit, MS-DOS 3.1 e superiori, Monitor VGA o Multisync 50-70 Hz. **£ 599.000**

Vidi PC 12 è un digitalizzatore video a 12 bit per PC. Visualizza immagini a 4096 colori con una risoluzione massima di 1024 x 768 sulle schede VGA supportate. Il tempo di digitalizzazione è meno di 1 secondo per le immagini a colori e in tempo reale a 16 livelli di grigio da segnali video in movimento. **£. 499.000**

Vidi PC 24 è un digitalizzatore video a 24 bit per PC. Visualizza immagini a 4096 colori con una risoluzione massima di 1024 x 768 sulle schede VGA supportate. Il tempo di digitalizzazione è meno di 1 secondo per le immagini a colori e in tempo reale a 256 livelli di grigio da segnali video in movimento. **£. 749.000**

Media Pro Plus digitalizza in tempo reale i segnali video PAL e S-VHS. **£. 899.000**

Tutte le versioni sono fornite di software di gestione compatibile co Windows e DOS

AUDIO BLASTER

Scheda multimediale, Software professionale di composizione e performance musicale per Windows, Connessione MIDI, Set di giochi PC, Sintetizzatore, Mixer.
Per tutti i PC compreso XT. **£. 199.000**

SOUND BLASTER PRO 2 MULTIMEDIA

L. 430.000

Schede VGA per PC con 2 Mb NCR RAM DAX XGA £ 330.000 65536 COLORI

SCANNER MANUALE PROLAB 400 DPI, 256 TONALITÀ + OCR L. 399.000

NOVITÀ COMMODORE PC

MS DOS 5.0 con licenza
MONITOR SUPER VGA 14" Color

£. 1.800.000 + IVA

486 SLC 25MHZ CPU • 2 MB RAM • CACHE INTERNA CPU • HARD DISK 120 MB 11 Ms • TASTIERA ESTESA 102 TASTI • 2 Seriali, 1 Seriale PS 2
1 Parallela • Schede VGA Super 16.8 Milioni di colori

IN OMAGGIO AI PRIMI 50 ACQUIRENTI
UNA STAMPANTE 80 COLONNE BIDIREZIONALE
GRAFICA 200 CPS MODULO CONTINUO E CARTA LETTERA MPS 1230

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX INTERNATIONAL — HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**

PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**

OPPURE MANDARE UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

NOVITÀ ASSOLUTA

AMIGA 4000/30/3/80

68030 con 80 Mb HD - 4 Mb Ram

2.490.000

Scheda di interfaccia SCSI per Amiga 4000
L. 80.000

3.900.000

AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

AMIGA 600
£. 479.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia
HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio "Super Tools Utility"

vere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo

Amiga 1200

n computer piccolo dalle grandi prestazioni:
PU Motorola 68020, Clock 14 MHz
Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
isoluzione video 1280 X 512,
56.000 colori
isk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo
AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

£. 749.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

NOVITÀ PER AMIGA 1200

Articolo		Prezzo
Drive Esterno Slim Passante	L.	134.000
Espansione 4 Mb con acceleratore e coprocessore 68882 opzionale 25 Mhz	L.	530.000
FPU 68882 25 Mhz	L.	285.000
Scanner a colori Manuale 400 Dpi 256 tonalità, con Software grafico	L.	600.000
Scanner B/N 256 tonalità 400 dpi 105 mm	L.	279.500
Scanner da Tavolo 300 Dpi 256 milioni di colori, con Software grafico ½ A4	L.	690.000
Digitalizzatore professionale Studio Stereo-Fonico Utile anche per Karaoke	L.	199.000
Espansione A1200 e 600 1 Mb	L.	129.000
2 Mb L. 350.000 4 Mb	L.	490.000
Drive esterno 20 Mb SCSI Floptical	L.	999.000
Hard Disk Interno 2,5" 60 Mb	L.	590.000
per A1200 e 600 80 Mb	L.	689.000
per A1200 e 600 120 Mb	L.	949.000
Coppia altoparlanti autoamplificati 5W	L.	59.000

ESPANSIONI PER AMIGA 1200

Espansioni per A1200 con coprocessore matematico 32 bit

Espansione di memoria 4 MB 32 bit
Coprocessore matematico opzionale
Clock in tempo reale con batteria a tampone
32 bit zero Wait State RAM ad alta densità
5 volte più veloce di un A500

GARANZIA 18 MESI

Articolo	Prezzo
• PC 1204 4MB con clock	L. 468.000
• PC 1204 4MB con clock e 20Mhz 68881 FPU	L. 648.000
• PC 1204 4MB con clock e 25Mhz 68882 FPU	L. 698.000
• PC 1204 4MB con clock e 33Mhz 68882 FPU	L. 738.000
• PC 1204 4MB con clock e 40Mhz 68882 FPU	L. 798.000
• PC 1204 4MB con clock e 50Mhz 68882 FPU	L. 878.000

Non invalida la garanzia

NOVITÀ PER AMIGA 4000

Articolo	Prezzo
Hard Disk 215 MB 4Ms	L. 699.000
Hard Disk 340 MB 9Ms	L. 1.200.000
Hard Disk 480 MB 9Ms	L. 1.400.000
Hard Disk 540 MB 9Ms	L. 1.600.000

NOVITÀ PER AMIGA 1200/600/4000

Articolo	Prezzo
Televideo riceve videate da tv televideo Rai e privati, con stampa e memorizzazione trough per stampante	L. 170.000
Genlok Microgenius Sempre	L. 399.000
Midi professional 3 in 2 out trough	L. 60.000
Nuovo stereo digitizer 56 mhz Stereo Home Kit Music 100" mono	L. 179.000
Hard Disk interni A1200 A600 2,5 Pollici 8Ms 40 MB L. 399.000 60 MB	L. 480.000
80 MB L. 599.000 120 MB	L. 850.000
Nuovi Controller SCSI per A2000	L. 290.000
Espansioni 2 MB per A2000	L. 199.000

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

♦ CONFIGURAZIONI PC ♦

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0.28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 250Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.834.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.150.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.700.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.635.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.885.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.540.000

OFFERTA
PC 386 sx
2 MB Ram VGA
Super MS Dos 5.0
2 Seriali, 1 Parallela,
Mouse e tastiera estesa

	Prezzo
HD 40Mb	L. 750.000
HD 50Mb	L. 990.000
HD 80Mb	L. 1.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.780.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.990.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.670.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.865.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.245.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.175.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.430.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.685.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.875.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.670.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.930.000

386SX-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGa, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 2.725.000

Accessorio		Prezzo
Scheda di espansione da 1Mb	L.	92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	115.000

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy DFrive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin. 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 4.115.000

Accessorio		Prezzo
Scheda di espansione da 2Mb	L.	184.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	57.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	57.000
Scheda fax/modem interno	L.	310.000
Dockin station	L.	356.000

(2 slot standard, 2 seriali, 1 parallela, presa per monitor esterno, presa per tastiera esterna o tastierino numerico esterno)

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

MiCDiale

Il sistema multimediale della Philips è sul mercato da qualche tempo ma non sembra aver raccolto i favori del pubblico, anche a causa del software disponibile. Facciamo un piccolo check-up per verificarne lo stato di salute.

In questi giorni Philips sta tappezzando le città italiane con le pubblicità dei suoi due prodotti di punta per l'elettronica di consumo: il registratore digitale DCC ed il CD-I. Ciò che stupisce è che, mentre il DCC è una tecnologia del tutto nuova, il CD-I è in commercio da più di un anno.

Ne abbiamo parlato al CEBIT di Hannover con Marcus Matuszak, simpatico e preparato addetto stampa Philips, che ci ha intrattenuto per più di un'ora lasciandosi sfuggire, più o meno involontariamente, qualche interessantissima indiscrezione.

La ragione principale che ha portato a questo secondo lancio pubblicitario in grande stile è stata sicuramente la chiusura del comparto informatico del colosso olandese che produceva PC MS-DOS, di ottima qualità ma con prezzi non competitivi rispetto alla giungla di cloni più o meno di marca. Si è preferito concentrare gli sforzi su monitor, lettori di CD-ROM, e sul CD-I, che Philips vede come logica evoluzione dell'informatica casalinga, grazie alle sue doti di immediatezza e semplicità di installazione. Ciò si concretizzerà in una mobilitazione delle filiali nazionali, per lo sviluppo e la traduzione di nuovi programmi che dovrebbero essere presentati dal prossimo autunno ad un ritmo di 8-10 al mese.

Un certo imbarazzo si è creato quando ho avanzato l'ipotesi che forse nella scelta di questa nuova politica aggressiva non era stata ininfluente la recente presentazione a Las Vegas dello standard 3DO, che dal prossimo anno potrebbe spazzar via dal mercato tutti i sistemi omologhi poco vitali o competitivi. Marcus ha ammesso che il 3DO è sulla carta un concorrente temibile, ma si posizionerà in una fascia di prezzo superiore e, almeno per quanto riguarda il settore educational, il combattimento sarà ad armi pari. Non dobbiamo dimenticare, tra l'altro, che il CD-I è già stato venduto in oltre 100.000 esemplari nel mondo ed ha avuto un'ottima accoglienza sul mercato professionale, in particolare in quello dei "chioschi informativi multimediali". E' proprio su questi sistemi che verrà inizialmente sperimentato il modulo full motion video in grado di gestire animazioni a pieno schermo a 25 fotogrammi al secondo.

L'aggiornamento dell'hardware consumer avverrà solo quando il software sarà pronto a supportarlo.

La rivelazione più interessante di Marcus, sussurrata con raccomandazioni del tipo "Resti tra me, te e qualche decina di migliaia di lettori...", riguarda una scheda per PC (e forse anche per Macintosh) che renderà compatibili i sistemi MS-DOS con il software CD-I, ampliando enormemente il parco della possibile utenza. Se gestita in modo adeguato, potrebbe essere una vera rivoluzione nel campo delle estensioni multimediali per i personal computer, soprattutto a livello di rapporto prezzo-prestazioni.

Per ora le novità più interessanti sembrano giungere dal software, in particolare quello ludico: finalmente vedremo programmi che sfruttano appieno le caratteristiche della macchina, come GdR tridimensionali con visione in soggettiva o impressionanti avventure animate con la tecnica della cell-animation, la stessa utilizzata in *Escape from Cybercity* recensito in questo numero. Non perdete i prossimi numeri di K: vedrete delle novità miCDiali!

I CD-I distribuiti sinora dalla Philips italiana sono piuttosto interessanti, anche se ad un'eccellente qualità delle realizzazioni per bambini e dei divulgativi per adulti non corrisponde un analogo livello dei giochi. Ecco alcuni dei CD-Interattivi disponibili nella nostra lingua in attesa delle numerose ed imminenti novità.

I GIOCHI

Pinball

Battleship

Sargon Chess

PINBALL - Quattro flipper diversi tra cui scegliere, con una grafica molto particolare ed una giocabilità non eccezionale: fino a sei giocatori potranno cimentarsi nella sfida con la pallina metallica. *Cyber* è ambientato nel mondo dei Robot, con un layout molto semplice e di discutibile effetto; *Dog Fight* si ispira ai combattimenti aerei, con uno strano meccanismo riguardante il carburante che ha poco a che fare con i flipper veri e propri. *Spring Break* si distingue per i fondali colorati e i notevoli effetti sonori mentre *Meltdown*, il più giocabile, ci porta all'interno di un rettore nucleare. Si può fare di meglio.

BATTLESHIP - La più bella battaglia navale che abbiate mai visto, con effetti sonori digitalizzati e notevoli animazioni di scontri navali della seconda guerra mondiale, ma si tratta sempre e solo di una battaglia navale. Si dispone la flotta, si permette al nemico, umano o computerizzato, di fare altrettanto e si procede a tentativi fino all'annientamento dell'avversario. Difficilmente vi entusiasmerà se avete più di dieci anni.

SARGON CHESS - Un'ottima simulazione scacchistica, migliorata rispetto alle prece-

http://www.oldgamesitalia.net/

Defender of the Crown
Richard Scarry
Palm Strings Open
La macchina delle favole
'O sole mio!
Il circo

denti versioni per computer. Un livello speciale "novice" per chi è alle prime armi, sedici livelli di difficoltà per gli hobbisti ed i professionisti; le mosse che sono state memorizzate sono oltre 145.000. Particolarmente curato l'aspetto didattico, orientato all'insegnamento di strategie, tecniche, aperture e chiusure.

Nonostante la vista tridimensionale della scacchiera sia chiara e leggibile, è prevista un'inquadratura bidimensionale dall'alto. Se amate gli scacchi non vi pentirete dell'acquisto.

DEFENDER OF THE CROWN - Ricordate la mitica Cinemaware, la software house che, quando l'Amiga era ancora giovane, produsse una fortunata serie di titoli con una grafica strabiliante? Allora ricorderete anche *Defender of the Crown*, la simulazione cavalleresca ambientata nel medio evo inglese, che vi vede nei panni di un Lord sassone alla conquista dell'Inghilterra. Se si esclude il sonoro, tutto è rimasto come nel lontano 1988, con la grafica direttamente trasposta dalla versione a 32 colori per il computer Commodore e le strutture del gioco virtualmente invariate.

THE PALM SPRINGS OPEN - Simulazione golfistica del Palm Springs Open, realizzata dalla stessa Fathom Pictures che ha creato *Escape From Cybercity* (recensito in questo numero). La grafica è eccellente, costituita da immagini statiche ed animazioni totalmente digitalizzate, e costituisce senza dubbio la parte più riuscita del gioco. Anche il sonoro sarebbe apprezzabile se i due commentatori che seguono la nostra performance non se ne uscissero con degli apprezzamenti da fucilazione. Unici limiti la scarsa libertà d'azione consentita al golfista ed alcune discutibili inquadrature che non consentono una buona valutazione dei tiri.

MUSICA

"O SOLE MIO!" - PAVAROTTI - Una raccolta di 13 "pezzi forti" del repertorio di brani napoletani del celebre tenore in forma interattiva. Gli emuli del Lucianone nazionale potranno cantare leggendo i testi che scorrono sullo schermo in italiano e in inglese, mentre i fan più stonati potranno avere notizie sulla discografia completa (58 album) e seguire un profilo del cantante corredato da fotografie e interviste.

KARAOKE - Pare che le stecche in compagnia aiutino a socializzare. Sono già stati pubblicati 5 CD interattivi, di cui 4 compilation con i brani più cantati e cantabili degli ultimi trent'anni ed uno dedicato a Lucio Dalla. Possiamo lanciarci in un'esibizione senza rete cantando con il sottofondo musicale, leggendo i testi che vengono evidenziati parola per parola in sovraimpressione, oppure ascoltare la performance di un professionista. Se il CD-I fosse impermeabile sarebbe un must sotto la doccia!

CLASSICI

GLI IMPRESSIONISTI FRANCESI - Un nuovo modo di leggere le opere d'arte, visualizzate e commentate in modo molto efficace. Molto interessante la descrizione dell'ambiente parigino della fine del secolo scorso che ha portato alla nascita dell'impressionismo. La vita, le idee, la personalità, gli amori dei pittori che hanno rivoluzionato l'arte del diciannovesimo secolo ricostruiti in questo documentario interattivo.

Alla mostra sono presenti decine

Il dizionario

VAN GOGH - IL RACCOLTO DEL SOLE - L'opera omnia di Vincent Van Gogh, rappresentata in tutto il suo splendore ed attentamente analizzata, con l'adeguato commento musicale di Debussy, Franck, Chabrier e Bizet. Per comprendere le tele è necessario conoscere i luoghi e i fatti che hanno segnato la travagliata vita dell'artista, e "Il raccolto del sole" è un viaggio guidato da Van Gogh, attraverso diversi percorsi che saremo noi a scegliere.

Alla mostra sono presenti decine

BAMBINI

LE AVVENTURE DI SANDY AL CIRCO - Dedicato ai bambini da tre anni in su, questo cartone animato interattivo è un'esplorazione del mondo del circo, guidati da Sandy una simpatica foca. Un disco ricco di suoni e colori, di giochi, di disegni da colorare che verranno poi animati; oltre 50 possibilità che sicuramente non consentiranno ai fortunati pargoli, di almeno tre anni, di annoiarsi.

CARTOON JUKEBOX - Video clip per i bimbi dai tre anni in su. Le più grandi hit per l'infanzia come "Mary aveva un agnellin", "La vecchia fattoria" ed altre, saranno affiancate da un cartone animato che il pupo potrà colorare a piacimento. In alcuni casi potrà addirittura scegliere le parole per una canzone oppure ascoltarla in più lingue.

LA CITTA' PIU' FELICE DEL MONDO! DI RICHARD SCARRY - I cartoni animati di Richard Scarry in versione interattiva: un'intera città è a disposizione dei bambini che potranno familiarizzare con i negozi e le professioni più interessanti. Girando per Felicità si imparano nuove parole, si sviluppa la memoria visiva e il riconoscimento delle forme ma, soprattutto, si gioca. Uno dei titoli educational più riusciti.

LA MACCHINA DELLE FAVOLE RACCONTI DI MAGIA - Le favole hanno sempre affascinato i bambini; con questo disco i più grandicelli, dagli otto anni in su, potranno crearle, scegliendo tra centinaia di personaggi che potranno essere combinati a piacimento, con l'aggiunta di fumetti e di musiche ad hoc. Sono disponibili tre storie già pronte per essere modificate.

IL PRIMO DISCO DELLE FAVOLE DI ESOPO - Dopo 2500 anni le favole di Esopo nascondono messaggi ancora sorprendentemente attuali. In questo CD-Interattivo potremo assistere a ben 12 favole animate, narrate dallo stesso Esopo che estrapolerà anche la morale. Non mancheranno giochi e notizie su come queste Favole nacquero. Dai sei anni in su.

TOM IL DIZIONARIO MAGICO - Un approccio interattivo alle lingue straniere (inglese e francese) per i bambini dai due anni in su. Il disco contiene più di 700 parole associate al corrispondente disegno, alla parola e alla pronuncia corretta. Estremamente semplice e coinvolgente, è allo stesso tempo uno strumento didattico, una raccolta di giochi ed un album da colorare; meglio dei Kinder Sorpresa!

DIMMI CHI SEI...

Chiediamo dieci minuti del vostro tempo, dieci minuti per lasciare il vostro segno sui futuri numeri di K, dieci minuti per dirci quello che pensate di K e come possiamo migliorarla. Al cinquantesimo numero un questionario non poteva certo mancare: come K, sarete cambiati molto anche voi!
Tutto quello che dovete fare dopo aver compilato il questionario è piegare il foglio in tre, appiccicare il francobollo nell'apposito spazio, fermare il foglio con un punto metallico o un po' di nastro adesivo e imbucarlo nella prima buca delle lettere che incontrate.
Che aspettate? Vi faremo presto sapere chi siete e cosa volete.

1) Quanti anni hai?

- Meno di 12 ❑
- 12-15 ❑
- 16-18 ❑
- 19-24 ❑
- 25-30 ❑
- Sopra i 30 ❑

2) Sei:

Maschio ❑ Femmina ❑

3) Sei:

Studente ❑

Se sì, che scuola frequenti:
- elementari ❑
- media inferiore ❑
- media superiore ❑
- università ❑

Lavoratore:
- autonomo ❑
- professionista ❑
- indipendente ❑

In cerca di lavoro ❑

4) Quale computer/console possiedi attualmente e quale intendi acquistare nei mesi a venire?
N.B...nel caso di Megadrive e Super Nintendo specificare se ufficiale (Giochi Preziosi o Linea Gig) oppure se di importazione.

	Possiedo	Intendo comprare
Master System	❑	❑
Game Boy	❑	❑
Lynx	❑	❑
PC Engine	❑	❑
Neo Geo	❑	❑
Nes	❑	❑
Game Gear	❑	❑
Amiga	❑	❑
Pc	❑	❑
Macintosh	❑	❑

	ufficiale	import	ufficiale	import
Mega Drive	❑	❑	❑	❑
Super NES	❑	❑	❑	❑
Mega CD	❑	❑	❑	❑

5) Quanti giochi compri mediamente in un mese?

	Italiani	d'Importazione
1	❑	❑
2-3	❑	❑
4-5	❑	❑
6-7	❑	❑
Oltre i 7	❑	❑

6) Dove comperi abitualmente i giochi?

- Grandi Magazzini ❑
- Negozi specializzati ❑
- Negozi di giocattoli ❑
- Per corrispondenza ❑

7) Quali di questi generi di giochi preferisci (segnalare massimo 3)?

- Giochi di avventura ❑
- Giochi d'azione originali ❑
- Piattaforme ❑
- Rompicapo ❑
- Picchiaduro e spara-tutto ❑
- Giochi di simulazione e strategia ❑
- Sportivi ❑
- Giochi di Ruolo ❑
- Altro ______

8) Quali sono i fattori principali che influenzano le tue scelte d'acquisto di un gioco, (segnalare massimo 3)? (Pensa agli ultimi due o tre giochi acquistati ed al perché)

- Pubblicità ❑
- Recensioni ❑
- Notizie/anteprime ❑
- L'ho visto nei negozi ❑
- Ho giocato la copia di un amico ❑
- L'ho giocato nelle sale giochi ❑
- Ho letto il libro, ho visto il film ❑
- Il programmatore/i ❑
- Il protagonista ❑
- Il prezzo ❑
- La software-house produttrice ❑
- Altro ______

9) Con che frequenza comperi K?

- Ogni numero ❑
- 5/6 all'anno ❑
- 2/3 all'anno ❑
- É la prima volta ❑

http://www.oldgamesitalia.net/

10) Trovi regolarmente K in edicola?

Si ☒
No ❑

11) Quante altre persone leggono abitualmente la tua copia di K?

0 ❑
1 ☒
2 ❑
3 ❑
4 ❑
Più di 4 ❑

12) Quali sono le rubriche di K che leggi con maggior interesse? Dai un voto da 1 a 5: 1=ottimo, 2=buono, 3=OK, 4=così così, 5=pessimo

K-Box ❑
Prove su schermo 1 ☒
K-News e Anteprime 1 ☒
Speciali ❑
Interviste 1 ☒
TNT ❑
Lavori in corso 2 ☒

13) Leggi altre riviste di videogiochi/computer?

Sì ☒ No ❑

Se sì, quali?

C+VG ☒
Consolemania ❑
Game Power ❑
TGM ☒
PC Review ❑
MC Microcomputer ☒
Pc Action ❑
Altre ENIGMA, AMIGA FORMAT, CU AMIGA, AMIGA MAGAZINE

14) Leggi riviste straniere di videogiochi/computer?

sì ☒ no ❑

15) Quali altre riviste leggi?

Batman ❑
TV Sorrisi e Canzoni ❑
Max ❑
Mangazine ❑
Motociclismo ❑
Dylan Dog ☒
Tutto ❑
L'Europeo ❑
Guerin Sportivo ❑
Gazzetta dello Sport ❑
Altre ____

16) Oltre ai videogiochi a quale altro hobby ti dedichi?

Sport ❑
Letture ☒
Cinema ❑
TV ❑
Viaggi ❑
Musica ☒
Giochi di ruolo/war game ❑
Altro ____

17) Quale altro apparecchio elettronico possiedi attualmente e quale intendi acquistare nei mesi a venire?

	Possiedo	Intendo comprare
TV	☒	❑
Antenna parabolica X satellite	❑	❑
Decodificatore Tele +	❑	❑
Videoregistratore	❑	☒
Videocamera	❑	❑
Walkman	☒	❑
Lettore CD	☒	❑
Impianto stereo	☒	❑
Macchina fotografica	☒	❑
Altro	❑	❑

NOME ____

COGNOME ____

INDIRIZZO ____

CAP ____ **CITTA'** ____ **PROV** ____

COMPUTER/CONSOLE ____

APPICCICARE IL FRANCOBOLLO

STUDIO VIT
VIA AOSTA, 2
20155 MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

DIGITAL ILLUSION

Derek Dela Fuente intervista per K Andreas Axelsson, uno dei membri del team di sviluppo svedese, responsabile di Pinball Dreams & Pinball Fantasies Vediamo i progetti riguardanti i loro prossimi giochi.

Se ci si chiedesse qual è per antonomasia la patria del videogame, sicuramente si accenderebbe un'animata discussione, e più di un nome verrebbe proposto. Una cosa comunque è certa: la Svezia non rientrerebbe nel novero delle più accreditate nazioni produttrici di software per il divertimento. Questo comunque non significa che in Svezia, o anche in diversi altri paesi, l'attività su questo fronte latiti completamente. La Digital Illusions con i suoi geniali programmatori ne è la dimostrazione vivente.

A lato: da sinistra a destra, ecco il Team della Digital Illusions: Markus Nystrom, Fredrik Liliegren, Andreas Axelsson, Olof Gustafsson e Ulf Mandorff.

Sotto: un immagine in anteprima della versione PC di *Pinball Dreams*!

In basso a destra: *Ben. E. Factor*, il nuovo gioco di rompicapo attualmente in fase di realizzazione alla Digital.

Come e Quando si è formata la Digital Illusions?

Abbiamo preso il nome di Digital Illusions nel 1991, ma esistiamo come gruppo (sotto nomi diversi, come The Silents) fin dal 1988. La compagnia "Digital Illusions" venne ufficialmente creata nel maggio del '92 e si è trasformata in società a responsabilità limitata nel febbraio del '93, quando il nome si è esteso a "Digital Illusions Design Group AB".

Attualmente il gruppo è costituito da otto persone più tre freelance che lavorano sul PC.

Con quante persone avete iniziato? Cosa vi ha dato l'idea di creare un gioco? (ne siete appassionati?)

Abbiamo iniziato con cinque persone e abbiamo cambiato il grafico un paio di volte durante lo sviluppo. La ragione principale per cui abbiamo realizzato un gioco di flipper e non un altro tipo di prodotto, è che ci siamo resi conto che eravamo in grado di crare un titolo competitivo rispetto agli altri giochi di flipper già in circolazione. Naturalmente siamo tutti amanti del flipper. L'idea venne da un nostro amico danese che disegnò un paio di tavoli da flipper sviluppati su più schermate; erano molto belli per l'epoca, e cominciammo a lavorare su quelli. Erano, tuttavia, un po' troppo grossi e dovemmo riaggiustarli per renderli giocabili. Così prendemmo un grafico svedese.

Il successo di *Pinball Dreams* è stato strepitoso. Se doveste cercarne la ragione la imputereste all'ottima programmazione o al fatto che il pubblico voleva un buon gioco di flipper su computer?

Pensiamo che sia stato grazie al pubblico, che voleva effettivamente un prodotto del genere, perché se guardiamo il gioco criticamente, non si trattava di qualcosa di eccezionale. È stato il realismo, combinato con il vecchio concetto di gioco del flipper, che ha permesso a *Pinball Dreams* di diventare un gioco di successo. Pensiamo di aver colmato una lacuna del mercato. Ora pensiamo che l'autocritica sia una componente essenziale per la creazione di un buon gioco.

I programmatori e i grafici del vostro gruppo hanno avuto, prima di questo gioco, altre esperienze? Se sì, quali?

Nessuno del gruppo ha mai realizzato qualcosa di commerciale prima di *Pinball Dreams*, ma abbiamo creato tutti demo e cose del genere per un bel po'. L'unica eccezione è il grafico, che ha acquistato il suo primo computer un anno prima di unirsi a noi.

Siete stati sorpresi dal grande successo?

Le recensioni non ci hanno impressionato molto: abbiamo giocato per due anni a Pinball Dreams per testarlo senza stancarci, sapevamo che questo prodotto era molto giocabile. Piuttosto siamo rimasti molto sorpresi dalla sua longevità: abbiamo appreso da varie fonti che, mediamente, un gioco vende bene per circa due-tre mesi. *Pinball Dreams* continua a vendere a tutt'oggi: non ci sono stati picchi da 20.000 copie in un mese, ma sono i piccoli rivoli d'acqua che creano un grande fiume. Ci aspettavamo di vendere al massimo venti o trentamila copie e fino ad ora ne sono state vendute più di quarantamila, senza contare le offerte speciali.

Quali sono state le difficoltà che avete incontrato per farlo pubblicare? Perché avete scelto la 21st Century?

Non abbiamo incontrato molte difficoltà: la 21st Century aveva intenzione di acquistare il gioco fin dalla prima volta che l'ha visto. Naturalmente l'abbiamo proposto anche ad altre compagnie, per avere un'idea del prezzo a cui avremmo potuto venderlo, ma ci dissero in molti che si trattava di un prodotto che non avrebbe potuto essere venduto, o che non era nel loro "stile". Penso che ora si siano pentiti di quelle opinioni.

Siete riusciti a mettere in evidenza la Svezia nella cartina dei programmatori; pensate che ci siano altre risorse ancora non scoperte nei paesi scandinavi? (Anche *The Legend of Myra*, dei Grandslam, è svedese).

Proprio perché abbiamo passato molto tempo a programmare demo su Amiga e C64, sappiamo bene che ci sono moltissime persone sedute a casa propria che tentano di realizzare qualcosa di buono:

http://www.oldgamesitalia.net/

alcuni esempi possono essere i nostri nuovi quattro compagni "amighisti" e i tre freelance che programmano su PC. Il problema è, per come la vediamo noi, che è molto facile mettere insieme il 90% di un gioco, ma è il rimanente 10% che lo rende un *bel gioco*, ed è talmente difficile da realizzare che la gente si stufa, se il pubblico (o le software house) non dimostra un grande interesse per il prodotto finale fin dall'inizio.

Pensate che il vostro lavoro abbia fornito ispirazione ad altri gruppi in Europa? Vi piacerebbe diventare un punto centrale di riferimento in Europa per altri gruppi di programmatori?

Siamo sicuri che molta gente è stata ispirata dal nostro successo, e speriamo che riescano ad avere la volontà e la forza di realizzare le loro idee e i loro prodotti. Il punto più interessante, che stiamo cercando di raggiungere è diventare una vera software house con un nostro meccanismo di distrubuzione e di sviluppo a tempo pieno. Questo porrebbe sicuramente la Svezia in una posizione molto importante in Europa, e darebbe la possibilità a molte persone (che si interessano davvero ai giochi e non soltanto ai dati di vendita) di realizzare i propri prodotti.

Quanto ci avete messo a realizzare *Pinball Dreams*? Pensate che *Pinball Fantasies* contenga molti miglioramenti rispetto al suo predecessore?

Pinball Dreams ci ha portato via un bel po' di tempo, anche perché tutti noi avevamo anche altre occupazioni, (di lavoro o di studio). Potremmo stimarlo in circa due anni e mezzo-tre anni. Non è detto che il tempo di sviluppo sarebbe diminuito di molto se ci avessimo lavorato a tempo pieno: tutto sommato si trattava del nostro primissimo gioco. *Pinball Fantasies* contiene, in effetti, miglioramenti in molte cose: 1. La pallina è più veloce, e c'è molto più realismo. 2. La grafica è migliorata. 3. Abbiamo inserito i nuovi pannelli di punteggio animati. 4. Ci sono flipper extra e i tavoli sono più complessi. 5. Il sistema degli effetti è stato totalmente riprogrammato ed esteso.

Il nostro prossimo progetto è realizzare *Pinball 3*, (che probabilmente, come è stato annunciato all'ECTS, si chiamerà *Pinball Illusions*, NdR) facendo un ulteriore passo avanti.

È stato molto difficile realizzare gli effetti d'inerzia della pallina? È stata questa la caratteristica di più difficile realizzazione?

La pallina è, in effetti, il cuore del gioco. Il ragazzo che si è occupato della sua programmazione si è dedicato a essa per sei mesi prima di farla girare sullo schermo per la prima volta, e ce ne vollero altri sei per soddisfare tutti quanti. Ora le cose funzionano completamente secondo le leggi di madre natura. Alcuni particolari, ovviamente, sono stati semplificati o approssimati, ma si tratta di una routine davvero impressionante, se ci si rende conto di come funziona.

Potreste dare qualche anticipazione ai lettori su questo nuovo flipper a cui state lavorando?

Beh, per la verità non ci stiamo ancora lavorando, anche se ne abbiamo discusso molto e lo abbiamo progettato a lungo. In un modo o nell'altro sarà possibile giocare con più palline, e, probabilmente, ne faremo una versione AGA per l'Amiga 1200. Dovremo riprogrammare molte parti del gioco per poterle migliorare, ma siamo sicuri che questa operazione non potrà che giovare al gioco stesso.

È vero che state lavorando alla versione CDTV? Ci saranno anche versioni CD ROM o CD-I?

Abbiamo lavorato l'anno scorso ad una versione CDTV, ma ci siamo arenati su alcuni problemi; attualmente non è un progetto di priorità assoluta. Il CD è comunque un media interessante, soprattutto per le capacità di memorizzazione, per i costi di duplicazione e per la protezione dalla pirateria, ma è un mercato che ha ancora bisogno di espansione, prima che valga la pena di sfruttarlo.

Cosa ne pensate delle nuove macchine come il 3DO o il Falcon? Vi fermerete ai giochi su Amiga o pensate di realizzare anche prodotti per altre piattaforme? Ci sono possibilità di versioni per Amiga 1200?

Personalmente non penso che prenderò in considerazione il Falcon perché non ho particolarmente fiducia nelle piattaforme Atari di qualunque tipo.

Il 3DO sembra molto interessante, ma non ne sappiamo ancora abbastanza. Ciò che possiamo dire (in linea generale) è che l'Amiga rimarrà sicuramente la nostra piattaforma di sviluppo, da cui trarremo conversioni per molte altre macchine (come PC, Super NES e Mega Drive). Realizzeremo certamente delle versioni compatibili con l'AGA, ma non saprei dire fino a che punto. Sicuramente *Pinball 3* sfrutterà queste potenzialità di colori e di grafica, ma non sono ancora sicuro di nulla per quanto riguarda i progetti attualmente in via di realizzazione. Uno di essi è quasi in produzione e il codice è così complesso che una versione 1200 richiederebbe una riprogrammazione totale. Non è certo un divertimento.

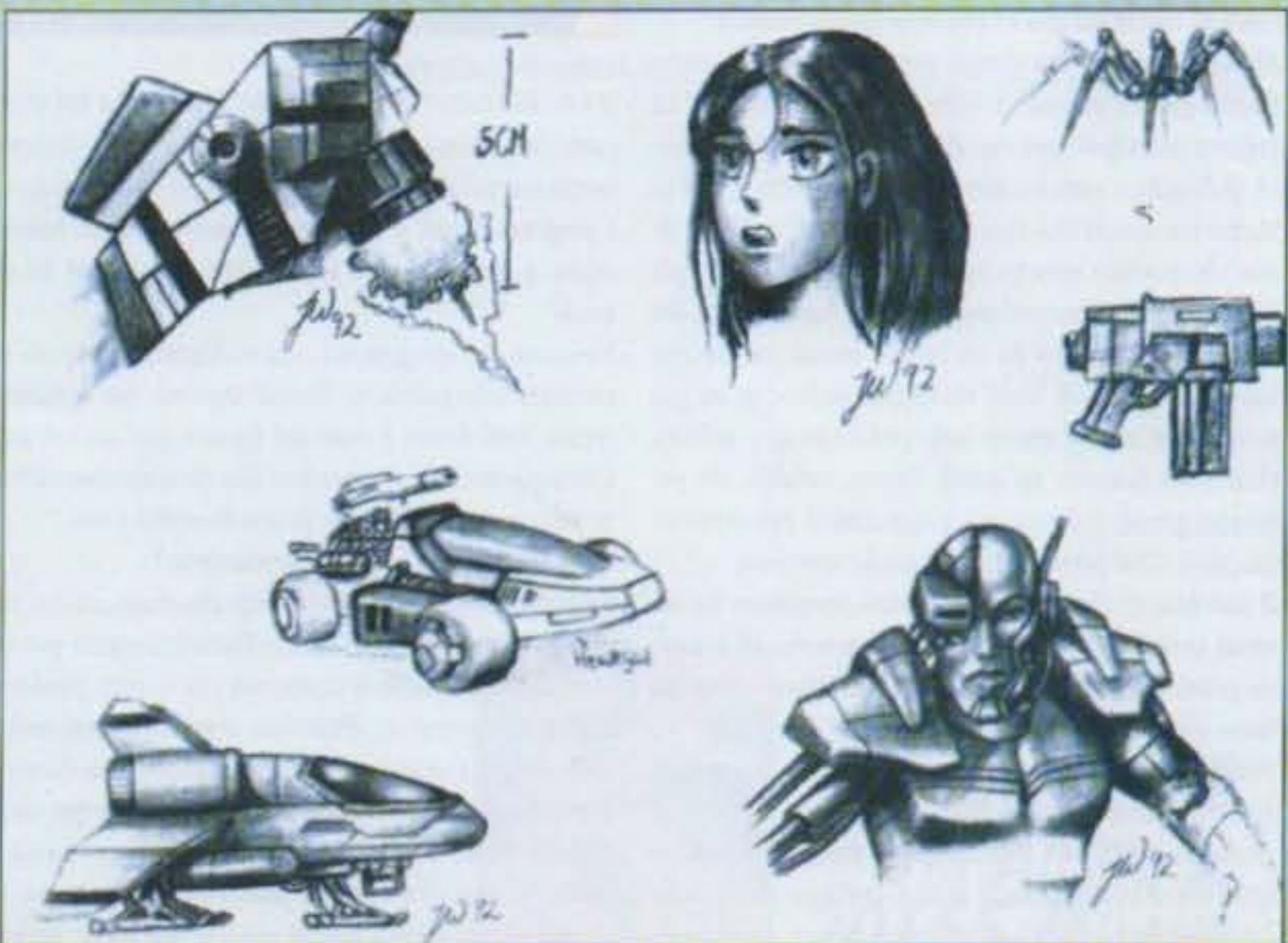
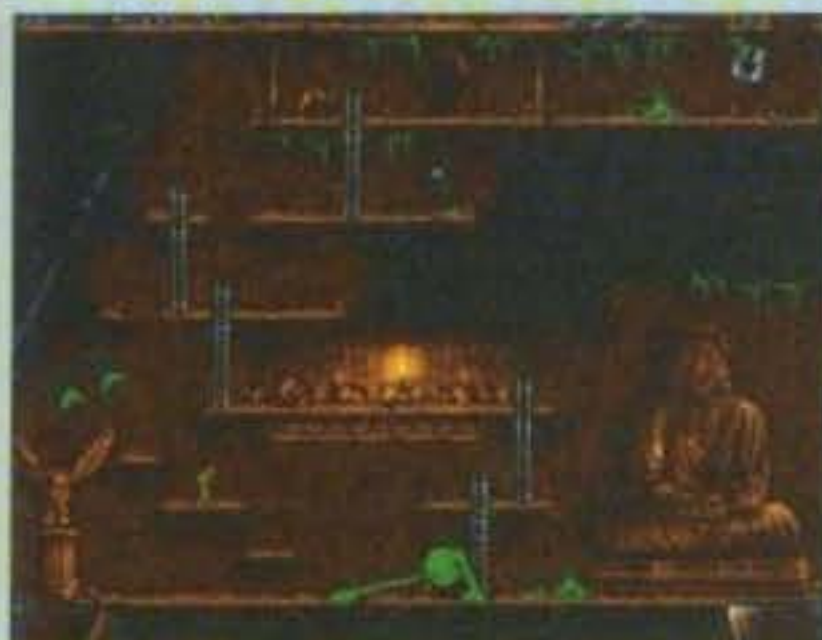
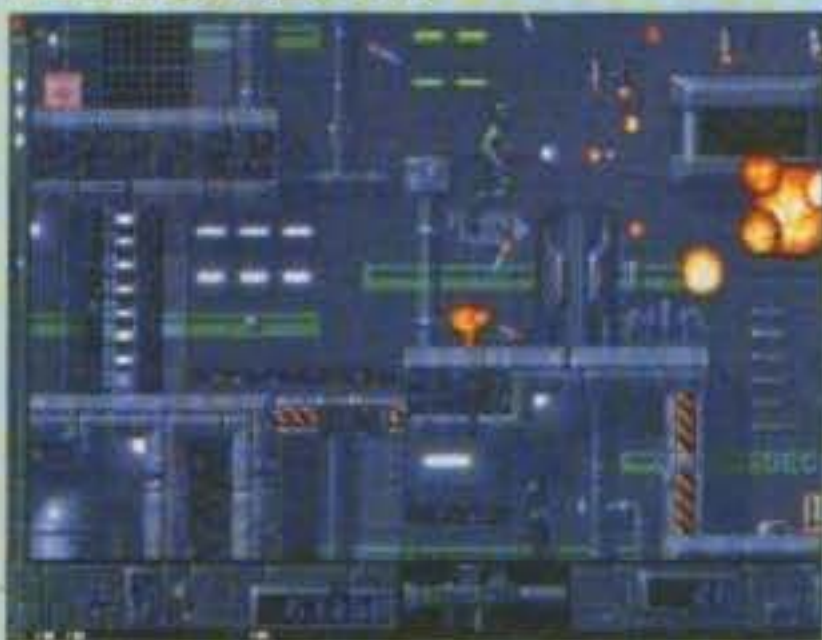
Potreste darci una rapida descrizione dei vostri prossimi giochi?

•*Malfunction - A Space Travellers' Tale*

Si tratta di un'avventura arcade, ma non è né un gioco alla *Chaos Engine*, né alla *Monkey Island* o alla *Dungeon Master*. Il giocatore entra nella parte di una creatura cibernetica del sistema di sicurezza di un incrociatore da battaglia spaziale. La nave viene evacuata e il cyborg attivato. Il suo compito è scoprire che cosa è successo e perché (e naturalmente riportare tutto alla normalità).

Le azioni possibili sono svariate, anche se non sono tutte necessarie al completamento dell'avventura, e ci saranno molte strade alternative per risolvere i vari problemi.

La visuale viene presentata per la maggior parte del

Malfunction, un'avventura/arcade che ricorda vagamente *Chaos Engine* e *Alien Breed*.

Ecco alcuni sketch degli sprite di *Hardcore*, lo sparatutto definitivo a scrolling orizzontale e verticale.

Un'altra immagine di *Ben. E. Factor.*

La sezione sparatutto/piattaforme orizzontale di *Hardcore.*

tempo in modo simile ai vari *Gauntlet* o *Alien Breed.*

Contiamo molto nella creazione di un'atmosfera particolare e, soprattutto, nell'aspetto sonoro che in molti prodotti Amiga non viene sfruttato e sviluppato come potrebbe. Andate a noleggiare una qualsiasi videocassetta, potrete sentire le musiche di sottofondo che quasi si confondono con le voci e gli effetti sonori; ma se abbassate il volume vi rendete immediatamente conto della differenza. Si può fare molto con la musica adeguata per creare l'atmosfera necessaria: è la strada che hanno tentato quelli della Lucasarts con *Monkey Island 2* e alla Mindscape con *Wing Commander.* Insomma, speriamo che il giocatore se la faccia davvero addosso, quando sullo schermo accade qualcosa di spaventoso.

L'ispirazione per questo gioco ci venne alla fine del progetto *Pinball Fantasies.* Volevamo creare qualcosa di completamente differente e abbiamo pensato che un'avventura arcade di questo tipo per Amiga non era mai stata realizzata prima.

Probabilmente tutti lo confronteranno con *Alien Breed,* ma le uniche cose che questi due giochi hanno in comune sono la visuale e l'ambientazione spaziale. Il giocatore noterà la differenza non appena comincerà a giocare. *Alien Breed* è uno sparatutto (anche se splendido!) mentre *Malfunction* è più un gioco d'avventura e di riflessione.

Abbiamo cominciato a realizzare il gioco (seriamente, dato che abbiamo avuto molto da fare con *Pinball Fantasies,* in quel periodo) intorno alla metà del dicembre 1992: è ancora nelle sue prime fasi, ma sembra già un buon gioco. Speriamo di poterlo finire entro 8-12 mesi.

•*Hardcore - The Blast*

Il giocatore controlla un agente segreto, su cui sono stati impiantati degli arti bionici, che deve catturare un robot. Non si tratta di un semplice robot, ma dell'arma definitiva di un esercito di macchine intelligenti progettate per una guerra a lungo termine. Il problema è che gli scienziati hanno cercato di dotarlo di istinto di conservazione, ma, come in tutti i progetti di questo tipo, ad un certo punto qualcosa è andato storto e il novello Frankenstein si è ribellato ai suoi creatori ed è fuggito. La missione del cyborg-agente è trovarlo e distruggerlo.

Con *Hardcore* intendiamo creare lo sparatutto definitivo: pensiamo che sia superiore alla concorrenza perché, in effetti, si tratta di due giochi in uno. Prima di tutto abbiamo uno sparatutto/piattaforme sullo stile di *Turrican II,* e, in secondo luogo, uno sparatutto verticale alla *SWIV.*

Abbiamo aggiunto, ispirandoci a *Gods,* anche dei rompicapo nella sezione a piattaforme: il giocatore dovrà tirare leve, prendere "pass" per porte segrete e carte di "sicurezza" da usare nei terminali all'interno del gioco. Non preoccupatevi, comunque, questi rompicapo non saranno troppo difficili da risolvere, perché l'obiettivo principale rimarrà sempre la distruzione!

L'operazione che stiamo tentando è quella di inserire quegli elementi che ci sono piaciuti in altri giochi, eliminando quelli noiosi: cercheremo in questo modo di mostrare al pubblico cosa può davvero fare l'Amiga. Abbiamo giocato più o meno tutti i titoli di sparatutto usciti dal 1988 e ci siamo resi conto che molti di essi mancavano di qualcosa. Abbiamo preso tutte le parti buone, abbiamo aggiunto molta farina del nostro sacco e stiamo cercando di realizzare *The Blast,* lo Sparatutto con la "S" maiuscola.

Il gioco è in fase di realizzazione fin dal novembre del '91 e saranno necessari altri 4-6 mesi per completarlo. Ci vuole tempo per creare del software giocabile e di qualità, e naturalmente ce ne vuole ancora di più se non ci si lavora a tempo pieno. Speriamo di finirlo e di farlo uscire per settembre.

•*Ben. E. Factor - The Benefactor*

Il Consiglio Superiore ha deciso di sfruttare il Potere dei Colori dell'Arcobaleno per tentare di far lentamente sparire la civiltà dei suoi arci-nemici: il pacifico popolo del pianeta "Merry" (in inglese significa "felice", NdT), che ha bisogno di questo potere per mantenere attiva la resistenza contro le oscure potenze che controllano il resto della galassia. Gli anziani di questa civiltà hanno assoldato l'unico uomo in grado di compiere una tale impresa: un umano pacifista che si getta nelle situazioni senza speranza e ha la strana abitudine di non accettare nessuna forma di pagamento, chiamato il "Benefattore".

In aiuto del giocatore verranno tutti gli ingegneri che questi riuscirà a liberare, che si metteranno al lavoro per creargli macchinari fantastici e trappole; purtroppo, a causa dello scemare del Potere dell'Arcobaleno, alcuni uomini del popolo di Merry sono diventati malvagi e cercheranno, invece, di distruggere i ponti e l'equipaggiamento del nostro eroe. Dovrete fidarvi soltanto delle vostre capacità fisiche, della vostra intelligenza e del raggio che vi trasporta attraverso i vari livelli. Alla fine, ovviamente, vi tocca uno Scontro Finale (alla Davide e Golia) e qualche piccola sorpresa.

Siamo stati influenzati da *Loadrunner* (un vecchio classico per Commodore 64) e *Lemmings* e abbiamo cominciato a pensare a nuove idee per combinare questi due titoli; il risultato finale, naturalmente, è qualcosa di completamente diverso da entrambi. Forse a prima vista la gente lo paragonerà a *Lemmings,* ma una volta che si inizia a giocare ci si rende conto che è un gioco totalmente differente e molto innovativo nel suo genere.

Ben E. Factor assomiglia un po' a *Loadrunner* nella grafica minuscola e nella nostra particolare versione degli scavi, e a *Lemmings* nei piccoli uomini del popolo di Merry (simili ai roditori) e nelle password per i vari livelli.

Le differenze stanno nel gruppo di nemici che abbiamo inserito, nei rompicapo, nelle trappole e nell'equipaggiamento, nella Hi-Score, negli effetti speciali (come l'acqua, la nebbia e la lava), nelle numerose animazioni del personaggio principale e nella storia che fa da sfondo al gioco.

Speriamo, con questo gioco, di guadagnare un sacco di soldi; speriamo che venga giocato da molte persone e che venga ben recensito dai giornali. Non sarebbe male se desse il via a una nuova moda!

Il gioco è in fase di sviluppo da circa quattro mesi. Dovrebbe essere pronto per giugno e quindi in vendita poco dopo.

La parte più difficile è stata la realizzazione delle tavole per le animazioni e il duro lavoro necessario al controllo del giocatore, anche se è stata una fatica che abbiamo affrontato con gioia. Penso che, comunque, il peggio debba ancora venire: la parte davvero dura sarà programmare gli intelligenti uomini del popolo di Merry che aiutano il giocatore, senza parlare dei numerosi e difficili rompicapo privi di violenza.

Con così tanti progetti il vostro Team si ingrandirà inevitabilmente. Diventare un gruppo di sviluppo leader nel settore è uno dei vostri obiettivi?

Beh, penso che sia possibile sopravvivere nel mercato grazie alle persone in gamba con cui lavoriamo. Ognuno di noi conosce molto bene gli altri, e sappiamo ciò che possiamo fare e ciò che vogliamo fare. Per cui, DMA Design, Bitmap Brothers e tutti voialtri: state attenti perché stanno per tornare i vichinghi per una rivincita.

Infine: che ne pensate dello scenario scandinavo e dell'Amiga?

Troppa pirateria; troppa gente che dice: "perché dovrei comprare un gioco quando posso scendere dal mio vicino e copiarmelo o tirarmelo giù da una BBS". Non possiamo farci molto, almeno finché sarà possibile fare copie di qualsiasi cosa. Il CD ROM dovrebbe tagliar fuori un sacco di pirati dal mercato...Non ci rimane che sperare che non venga tagliata fuori anche l'evoluzione del computer.

Beh, a parte gli scherzi, speriamo davvero che l'Amiga sopravviva, perché è il miglior computer disponibile!

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

video GAMES® center

PREMIA LA FEDELTÀ E TI REGALA...

Seven

JOE & MAC CAVEMAN NINJA

KICK OFF

NEI VIDEO GAMES CENTER ACQUISTA 3 VIDEOGIOCHI LEADER

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

E... SCEGLI IL TUO REGALO!

aut. min. rich.

PER INFORMAZIONI SUI VIDEO GAMES CENTER DELLA TUA CITTÀ TELEFONA A :

NUMERO VERDE 1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER

15 Maggio 1993 e terminerà il 15 Novembre 19

ABRUZZO:
AVEZZANO (AQ) - ESSEBI PRIMI SOGNI Via Dei Fiori 30
CHIETI SCALO (CH) - ROMANO ERNESTO Via Scaravilgia 37/9
TERAMO - TOYS Via Carlo Forti
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Calvano
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Corso Dante 43
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - LEONETTI CIRO Via Roma 350/351
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NAPOLI - TROISE MARIO Via M. Piscicelli 11/25
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - MAZZARELLA ANGELO c/o CIS (Isola 6, Blocco 2)
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI ANTONIO Via Epomeo 210/212
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
MODENA - ORSA MAGGIORE Viale D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
REGGIO EMILIA - PETER PAN Via Em. S. Stefano 15/E
FRIULI:
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Flavia 24 -Via Giulia 7 - Via Limitanea 2
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Claidini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
RIETI - MINIMONDO Piazza Cavour 1
ROMA - BABY CENTER Via Ugo Ojetti 247
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - GI.GI. WATCH ELETTRONIC Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
ROMA - RADIO VITTORIA Via L. Di Savoia 12
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripolitana 191
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12
VITERBO - TREAC S.S. Cassia Sud Km. 76,100
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LUCA Via Trento 85/Rosso
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3-5-7/R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14-16-18
LA SPEZIA - COPPELLI LUCIANO & LUIGI Via Roma 20/22
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
VADO LIGURE (SV) - CUCCIOLO Via G. Ferraris 16
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO Via Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI Piazzale Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COMO - SCOTTI GIOCATTOLI Via B. Luini 5
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
CREMONA - PRISMA Via Buoso Da Dovara 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
MILANO - E.D.S. Corso Ticinese 4
MILANO - FLOPPERIA Via Montenero 15
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29 - Via Pitagora 4 - V.le Romolo 9
MILANO - JOYSTICK FUN Via Lorenteggio 38
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa Del Lino 2
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M. Cabrini 44
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
MARCHE:
FABRIANO (AN) - BARTOLOZZI Via Conce 16
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
PIEMONTE:
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181 - Largo Lanza 9
CUNEO - BONDI Via Roma 50/A
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
CUORGNE' (TO) - CERETTO & BERRA Via Torino 13
DOMODOSSOLA (NO) - BOLAMPERTI Via Giovanni XXIII 60
DUSINO S. MICHELE (AT) - GIOKATTOLO Corso Industria 30
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
SUSA (TO) - SAYN GIOCHI Via Roma 53/57
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORINO - TG MARKET 2 Via Andreis 1
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32 - Via Tripoli 10/4
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
PUGLIA:
BARI - REGNO DEI BIMBI Via Einaudi 17
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
TRIGGIANO (BA) - BABY PARK Circonvallazione Sud Km 810,200
VALENZANO (BA) - NASCE E GIOCA Via Bolto 12 A/B
SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21
OLBIA (SS) - TOP TEN Piazza Regina Margherita 6
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
MESSINA - PETER PAN Via XXVII Luglio 21
MISTERBIANCO (CT) - AMICO BABY S.S. 121 Al Km 4600
PALERMO - 2M Via Tommaso Natale 87/A
PALERMO - D'ALIA EUGENIO Via Emiro Giafar 36
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
TERMINI IMERESE (PA) - CASCINO ANGELO Corso Umberto e Margherita 2
TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via L. Marenzo 27/29
FOLLONICA (GR) -TOTO E TATA Via Colombo 4
GROSSETO - ANREINI LORIS Via S. Martino 24
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISTOIA - TUTTO BIMBI Galleria Nazionale 43
PONTE BUGGIANESE (PT) - DINI SHOPPING Via Buggianese 108
PONTEDERA (PI) - GHERA Via S. Faustino 47
PONTEDERA (PI) - MARCONCINI ZELINO Via R. Gotti 29
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52
ROSIGNANO S.(LI)-SUPERMARKET DEL GIOCATTOLO Piazza Monte alla Rena 36
VIAREGGIO (LU) - IL GATTO E LA VOLPE Via Dei Marmi (int. 3)
UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO Via Florido 16
FOLIGNO (PG - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
SPOLETO (PG) - ROSATI DELIO Via A. Ricci 3/5
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta
VENETO:
BOARA PISANI (PD- PRISMA MERCATO Via Roma S.S. 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE Piazza G. Marconi 14
PADOVA - CAV. FERRUCCIO TESTI Via Santa Lucia 13/23
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

LEADER
DISTRIBUZIONE

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

COMMODORE - AMIGA

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 1200	**L. 760.000**
AMIGA 1200 CON HARD DISK	TELEFONARE
AMIGA 600	L. 530.000
AMIGA 600 CON HARD DISK 40 MB	**L. 820.000**
MONITOR COLORE PER AMIGA	L. 450.000
CDTV COMMODORE	L. 849.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.200.000
MODULATORE AMIGA	L. 49.000
ESPANSIONE 512K C/CLOCK AMIGA	L. 65.000
ESPANSIONE I MB AMIGA 600	L. 119.000
ESPANSIONE I.5 MB AMIGA 500	L. 179.000
DRIVE ESTERNO AMIGA	L. 140.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB da	L. 690.000
MODEM AMIGA da	L. 275.000
SCANNER AMIGA	L. 350.000
DIGITALIZZATORE AMIGA	TELEFONARE
VIDEOGENLOCK	L. 450.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	L. 35.000
KICKSTART I.3 AMIGA 500	L. 69.000
KICKSTART I.3 AMIGA 600	L. 79.000
KICKSTART 2.0	L. 89.000
MOUSE AMIGA / OTTICO	L. 85.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO	L. 89.000
COPRICOMPUTER AMIGA 600	L. 15.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA	L. 25.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)	L. 29.000
BOOT DFI (SCAMBIA DRIVE I/0 AMIGA)	L. 19.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)	L. 39.000
DISCHI $3^{1}/_{2}$ DF - DD E $5^{1}/_{4}$ DF - DD da	L. 1.000
GIOCHI E PROGRAMMI da	L. 10.000

Sono ancora disponibili tutti gli accessori, giochi, programmi e periferiche per Commodore 64

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
JOYSTICK BEP BOP MANUALE	L. 10.000
JOYSTICK BEP BOP CON AUTOFIRE	L. 15.000
JOYSTICK BEP BOP MICROSWITCHES	L. 25.000
JOYSTICK CLASSIC AUTOFIRE IMP. ANATOMICA	L. 15.000
JOYSTICK CLASSIC MICROSW. IMP. ANATOMICA	L. 10.000
SENSOR JOYSTICK DIGITALE C64/AMIGA	L. 30.000
DUPLICATORE CASSETTE PER C64	L. 10.000
REGOLATORE TESTINE PER REGISTRATORE C64	L. 10.000
PENNA OTTICA-GRAFICA C64 E AMIGA CON PROGR.	L. 20.000
CAVO SCART TV MONITOR PER C64 E AMIGA da	L. 10.000
PORTACASSETTE MULTIBOX COMPONIBILI	L. 3.500
TAPPETINO MOUSE ANTISTATICO	L. 12.000
SCHERMO ANTIRIFLESSO / MONITOR	L. 20.000
PORTADISCHI $3^{1}/_{2}$ E $5^{1}/_{4}$ IN VARIE MISURE da	L. 4.500

STAMPANTI

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
STAMPANTE BIANCO / NERO AMIGA - PC	L. 350.000
STAMPANTE COLORE AMIGA - PC	L. 490.000
STAMPANTE 24 AGHI COLORE AMIGA - PC	L. 850.000
NASTRI PER STAMPANTI DI TUTTE LE MARCHE	TELEFONARE

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

**Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:
02/6128240 - 02/66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30**

CONFIGURAZIONI PC

286 16 MHZ - 1 MB
- 1 DRIVE $3^{1}/_{2}$ 1.44
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.190.000

386 SX 33 MHZ - 2 MB
- 1 DRIVE $3^{1}/_{2}$ 1.44
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA
- MONITOR VGA COLORE
- HARD DISK 40 MB

L. 1.690.000

386 DX 40 CACHE 64 K - 4 MB
- 1 DRIVE $3^{1}/_{2}$ 1.44
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA SUPER 1 MB
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE
- HARD DISK 105 MB

L. 2.490.000

486 DX 33 MHZ - 4 MB
- 1 DRIVE $3^{1}/_{2}$ 1.44
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA SUPER 1MB
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE
- HARD DISK 105 MB

L. 3.290.000

486 DX 50 CACHE 256 K
- 1 DRIVE 3" $^{1}/_{2}$
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA SUPER1MB
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE
- HARD DISK 105 MB

L. 3.690.000

GIOCHI E PROGRAMMI SEMPRE NUOVI PER PC TELEFONARE PER LISTINO PREZZI

ACCESSORI PC

- MONITOR SVGA COLORE
- HARD DISK 40 - 52 - 80 - 120 - 200 MB
- DRIVE INTERNI / ESTERNI 3" $^{1}/_{2}$ E 5" $^{1}/_{4}$
- SCHEDE GRAFICHE VGA, SVGA
- MOUSE
- TAVOLETTE GRAFICHE
- MODEM
- SCANNER
- STAMPANTI B/N E COLORE
- COPROCESSORI
- SCHEDE SONORE SOUND BLASTER

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

http://www.oldgamesitalia.net/

SADDAM ALLA RISCOSSA!

L'Empire annuncia l'uscita di *War in the Gulf*, l'ultimo gioco del Team Yankee della serie di *Pacific Islands*. Un'unità di carri armati americani M1 è l'unico ostacolo alle forze irakene che hanno invaso il Kuwait settentrionale. La versione per Amiga, PC e Atari ST è prevista per la fine di maggio.

Siamo nel 1995 e, ancora una volta, gli irakeni stanno minacciando, convinti delle loro rivendicazioni territoriali sul Kuwait, la precaria pace in Medio Oriente. Due battaglioni delle divisioni Medina e Nebuchadrezzar della Guardia Repubblicana hanno sconfinato e occupato militarmente le regioni settentrionali dello stato confinante. Hanno preso possesso dei pozzi petroliferi di Sabriya e di Ar Rawdatayn e delle isole di Failaka e di Bubyian, su cui sono situate le piattaforme di estrazione più importanti del Kuwait.

A contrastare questa invasione ci sono soltanto pochi mercenari, piloti di carri armati, veterani della Guerra del Golfo chiamati Team Yankee: infatti, fin dal ritiro delle truppe americane, la difesa del paese è stata costituita da soldati assoldati dalla famiglia Al Sabah. Purtroppo non sarà possibile avere aiuti militari stranieri in tempi brevi, quindi i pochi M1A1 dovranno necessariamente fare tutto il lavoro da soli.

Il concept di gioco di *War in the Gulf* è identico a quello di *Pacific Islands*: il giocatore controlla direttamente quattro gruppi di veicoli corazzati: i sedici carri armati a disposizione vengono divisi per quattro e controllati tramite quattro quadranti e un sistema a icone facilmente comprensibile. Questo effetto combinato di veduta in soggettiva e di icone sottolinea che *War in the Gulf* non è una simulazione nel senso stretto del termine così come viene inteso, ad esempio, da *M1 Tank Platoon* della Microprose: il co-designer del gioco, David Pringle descrive questo titolo come un simulatore di battaglia, piuttosto come un simulatore di carro armato, e per capire cosa intenda è sufficiente fare un paio di partite.

La prima missione del gioco consiste nel riconquistare le isole di Failaka e Bubyian, a poca distanza dalla costa kuwaitiana. Successivamente sarà necessario riprendere possesso dei pozzi petroliferi e ricacciare le forze nemiche oltre i confini. L'area di battaglia viene rappresentata in tempo reale in grafica 3D dal punto di vista del pilota del carro o dall'alto. Lo scenario tridimensionale è stato realizzato con un "mix" intelligente di immagini vettoriali e bitmap. I carri armati, ad esempio, vengono rappresentati come sprite di grandezza variabile mentre gli edifici e gli altri particolari del background sono construiti in grafica poligonale piena.

Il territorio è stato riprodotto fedelmente grazie ad accurate ricerche topografiche sulla zona. L'intero campo di battaglia (circa quattrocento chilometri quadrati di territorio) è diviso in venticinque mappe separate e lo scopo del giocatore (ovviamente) è battere le truppe irakene e spingerle oltre i confini del Kuwait, il che significa venticinque battaglie da cui uscire vittoriosi: un'impresa a dir poco ardua.

Vale la pena di spendere qualche parola per quanto riguarda le ricerche che sono state necessarie per il background e per la ricostruzione del territorio di gioco. È ovvio che "Desert Storm" è stata studiata approfonditamente, ma i programmatori si sono immediatamente resi conto che era indispensabile una ricerca di accurate informazioni topografiche delle regioni kuwaitiane. Sembra che non sia un'impresa tanto facile quella di procurarsi delle mappe di quella zona: "se ci provate - dice David - sembra che vi prendano per un agente speciale o qualcosa del genere". Così le ricerche si sono spostate nella libreria cartografica dell'università. Non sappiamo come abbiano preso, all'università, il fatto di collaborare con la creazione di un gioco di guerra per computer, ma abbiamo il sospetto che fossero dei complici ignari.

L'ultimo nostro dubbio è: come si sente un designer che sta sviluppando un gioco di guerra così strettamente legato ad avvenimenti drammatici, reali e recenti? "Non bene - risponde David - tuttavia credo che l'uso di questo scenario possa creare degli stimoli particolari nei confronti del prodotto. Inoltre, alla fin fine, questo non è il tipo di gioco che glorifica la guerra, e questo è ciò che conta."

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

Sopra: da queste foto sono stati ricavati i background.
A destra: Frederic Chauvelot, esperto di video e di grafica della Coktel.

PERSI NELLE PI

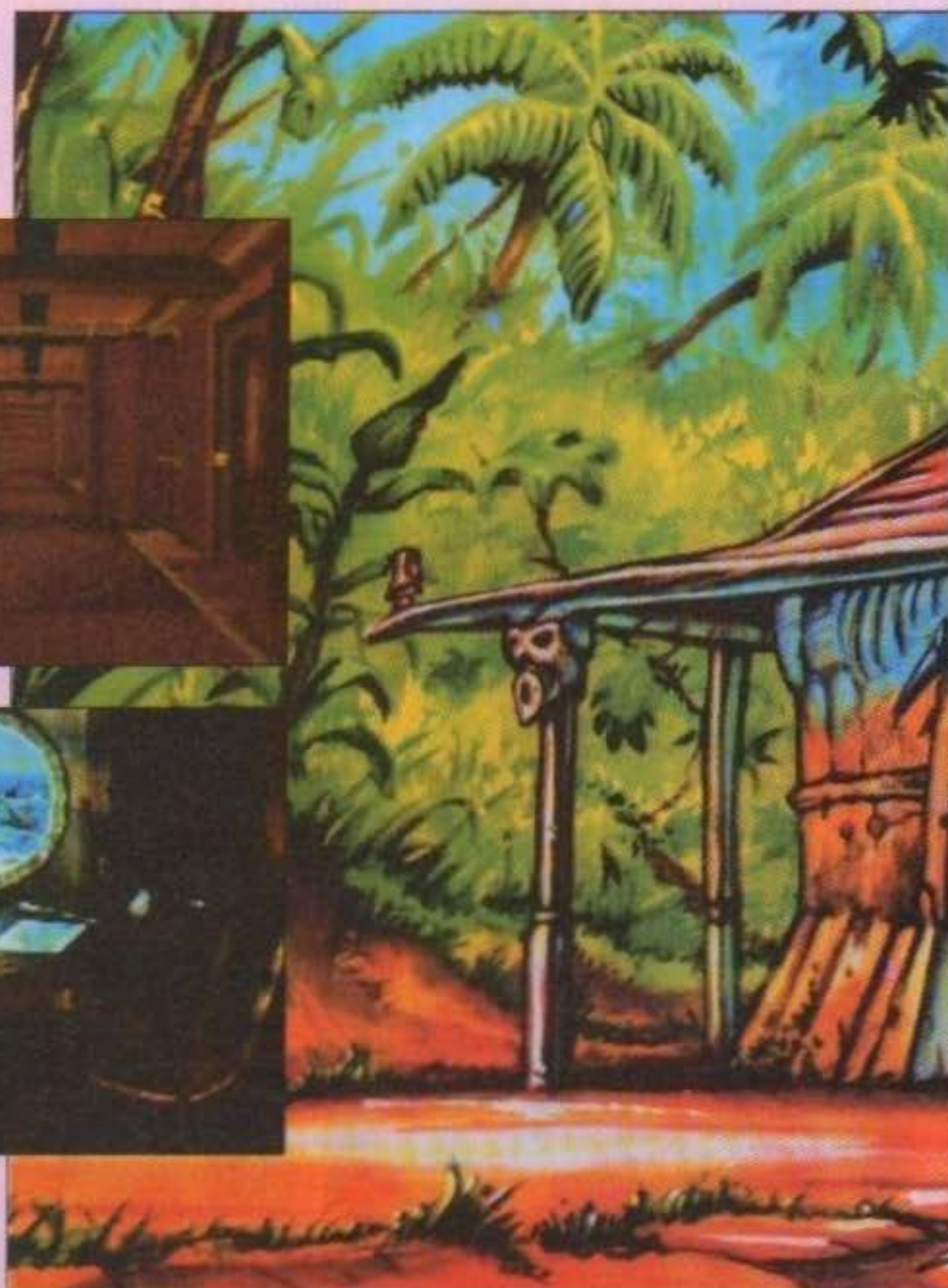
In ogni fiera ci sono sempre due o tre giochi che attirano l'attenzione degli addetti ai lavori. *Lost in Time* ha sicuramente sortito questo effetto all'ultimo ECTS di Londra.

La Coktel Vision è attualmente una delle ditte più all'avanguardia nel campo dei giochi su CD-ROM; la loro tecnica d'esperienza nel campo hanno velocemente superato anche i più agguerriti concorrenti americani. Ma *Lost in Time* è soltanto il primo titolo di una serie di avventure interattive che si avvarranno (anche) della tecnologia del CD; avventure, dicevamo, incentrate sul personaggio femminile di Doralice.

Dora è una sorta di Mc Gyver in gonnella, una donna indipendente e avventurosa (è pilota e viaggia nei posti più strani, da giungle ostili a splendenti palazzi) ma assolutamente non violenta, come l'avventura stessa. "La mia eroina - dice Muriel Travis, project manager della Coktel e scrittrice del background di *Lost in Time* - "preferisce risolvere i problemi con la deduzione logica e l'intelligenza, piuttosto che con le armi. Costruisce utensili e attrezzi complessi dagli oggetti più comuni e, grazie a essi, riesce a tirarsi fuori dalle situazioni più pericolose."

Il giocatore troverà, all'inizio del gioco, Dora che riprende i sensi su una strana barca: un calendario sulla parete segna inspiegabilmente il 1840. L'ultima cosa che si ricorda è di aver ereditato un castello sulla costa atlantica della Bretagna, in Francia. Da questo punto comincerà a snodarsi una storia affascinante di scienziati pazzi, viaggi nel tempo e nello spazio e paradossi temporali.

"Ho tratto ispirazione da tutti i romanzi e i film di fantascienza per cui ho sempre avuto una grande passione, - ci confida Muriel - ma da nessun gioco in particolare; la storia, comunque, è un frutto della mia immaginazione. Tra i miei autori preferiti ci sono Asimov, Matheson e Patrick Chamoiseau, che con i suoi racconti mi ha suggerito alcuni dei personaggi "caraibici", come Yoruba e Serapion. Tra i film, sicuramente le opere di Spielberg (*E.T.*,

Sopra: questi interni sono stati realizzati digitalizzando alcuni disegni del fumettaro francese Segur.
A destra: Uno dei disegni originali per le ambientazioni del gioco.

A destra: ecco un esempio del passaggio dalla realtà al Full Motion Video del gioco: qui di fianco una foto e più a destra una scena di *Lost in Time*.

GHE DEL TEMPO

In alto: altri due esempi di interni delle ambientazioni di Lost in Time: il fondersi di Full Motion Video, disegni digitalizzati e oggetti in 3D crea un notevole effetto di realismo.
Sopra: Rene Guy Tramis, l'attore che impersona Makandal, in una pausa durante le riprese.

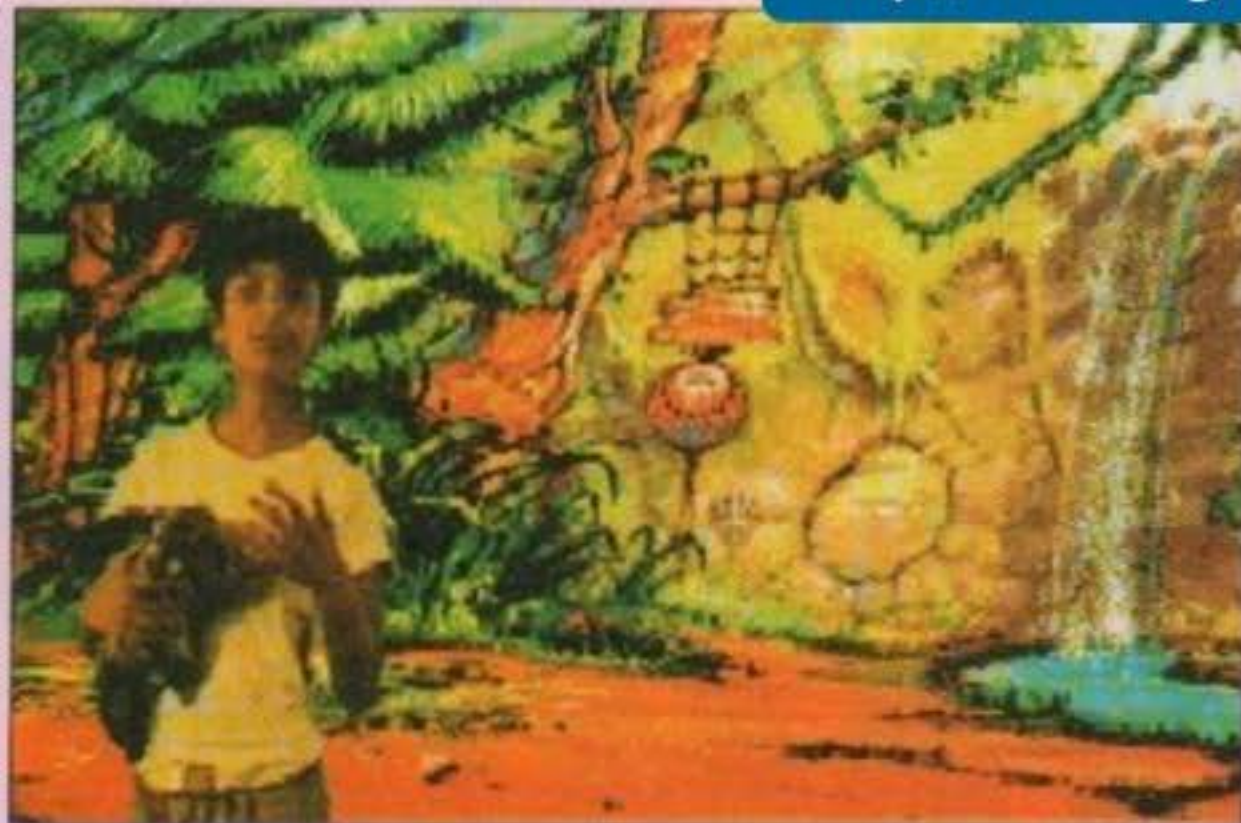
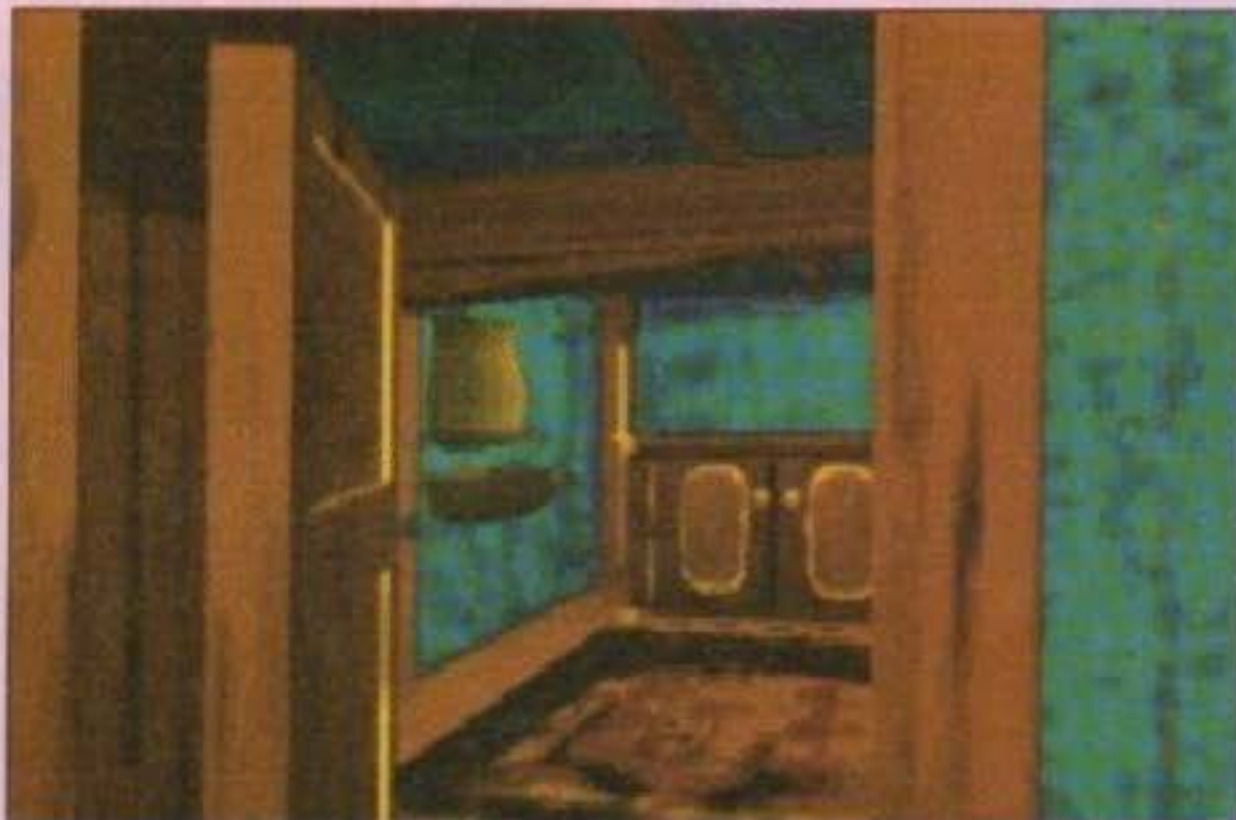
Ritorno al Futuro), quelle di Kubrick (*2001 Odissea nello Spazio*) e quelle di Cronenberg (*La Mosca*)."

La cosa che colpisce di più del gioco a prima vista è un incredibile uso del Full Motion Video unito ad altre tecniche grafiche: l'effetto finale è di un realismo davvero raro. "Abbiamo lavorato su tre diverse tecniche - afferma Frederic Chauvelot, grafico e video-esperto - in primo luogo, gran parte del gioco è stato realizzato riprendendo e utilizzando paesaggi e personaggi reali, proprio come per la lavorazione di un film; gli attori sono stati ripresi in studio, mentre i background e gli edifici sono digitalizzazioni in Full Motion di video che abbiamo ripreso in Bretagna, nel Perigord (Francia meridionale) e nei dintorni di Parigi. In secondo luogo abbiamo realizzato molti oggetti in grafica 3D precalcolata; infine gli ambienti interni sono stati realizzati digitalizzando alcuni disegni del famoso fumettaro francese Segur."

La Coktel assicura che la complessità della trama non influisce sulla giocabilità e, soprattutto, sull'interfaccia utente, semplice e di immediata comprensione: le azioni di Dora sono gestibili semplicemente con un "clic" del mouse, e tutti gli oggetti e le aree di qualche interesse vengono automaticamente indicate sullo schermo. È possibile accedere a un pannello informazioni su cui sono annotati molti dati essenziali: aiuti e consigli (nel caso che il giocatore finisca in un cul-de-sac), il tempo impiegato nel gioco e la percentuale di soluzione raggiunta, la mappa delle locazioni che il giocatore sta visitando, un blocco-notes con tutti gli indizi, i dialoghi e i personaggi incontrati.

Anche il sonoro sembra porsi, giustamente, allo stesso livello: gli effetti sono sincronizzati con le animazioni e precisi, la colonna sonora è molto d'atmosfera e, nella versione CD-ROM, sono presenti voci digitalizzate al posto dei dialoghi scritti sullo schermo.

"La difficoltà principale nello scrivere la musica per un gioco - ci spiega Charles Callet - è costituita dalle restrizioni di memoria e dalle limitazioni delle schede sonore; inoltre c'è il problema della sincronizzazione delle

http://www.oldgamesitalia.net/

Sopra: Darren Rungasamy, l'attore che impersona Amilcar, la cui immagine digitalizzata è già stata inserita sul background.
A destra: altri esempi di interni. A lato vediamo una stanza da letto dall'angolazione del corridoio; in alto a destra siamo entrati nella stanza. Le animazioni sono fluide e realistiche.

Qui sotto vediamo Jarlath, il malvagio scienziato che vuole conquistare il mondo, impersonato dall'attore Lionel Leroy.

musiche con quello che accade sullo schermo. Queste difficoltà sono, in effetti, anche le uniche differenze tra questo genere di lavoro e quello di chi compone la colonna sonora per un film; tuttavia *Lost in Time* è stato concepito come un film e anche le musiche sono state composte in quella maniera. Attualmente non sappiamo se faremo uscire un CD con le musiche del gioco (come è successo per Inca)."

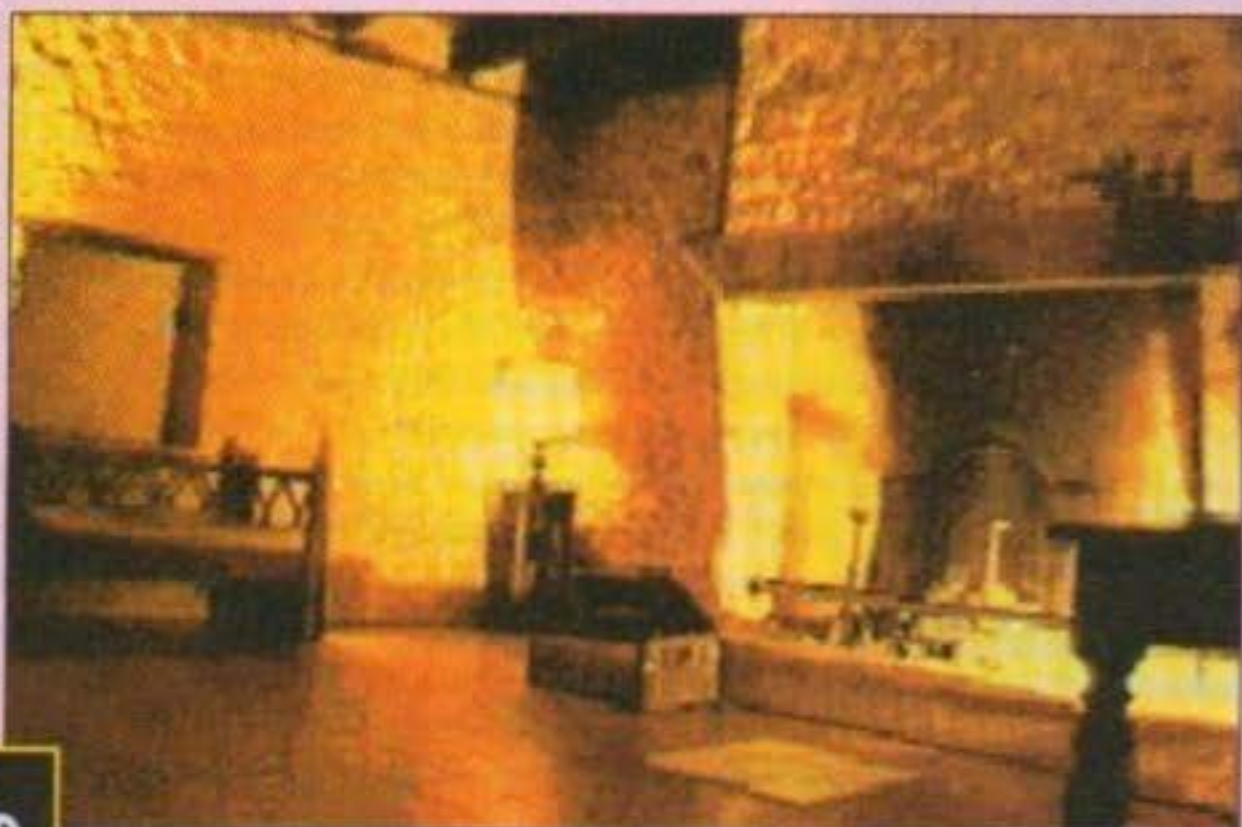
Pare che molto del merito, per quanto riguarda questo innovativo titolo Coktel, vada a Philippe Lamarque e ai ragazzi della MDO, il dipartimento di ricerca e sviluppo della casa di software francese. "Il Full Motion Video di *Lost in Time* si avvale di una tecnica chiamata IMD, che permette di mostrare, da hard-disk, immagini a schermo pieno completamente in movimento, in tempo reale. - ci spiega Philippe - Abbiamo anche dovuto sviluppare nuovi sistemi di compressione di dati, per riuscire a far stare l'intero gioco su otto dischetti ad alta densità...anche se per queste cose sono state impiegate quattro persone per ben otto mesi. Il problema è stato risolto, nella versione hard disk, permettendo un'installazione parziale e progressiva, piuttosto che totale, del gioco, man mano che si procede nell'avventura. La versione CD ha creato altri problemi (accesso al disco più lento, ecc.) e abbiamo deciso di usare l'hard disk per caricare e gestire informazioni dal CD. Un altro grande problema è costituito dalla sincronizzazione delle voci digitalizzate con le sequenze video: dobbiamo ancora risolverlo del tutto. Nonostante tutte queste difficoltà, continueremo a sviluppare giochi per floppy disk, sicuramente, fino al '94, ma tutti i giochi della Coktel sono ormai pensati per il CD-ROM e gli altri supporti multimediali. Per i primi mesi del '94 faremo uscire una versione di *Lost in Time* per CD-I."

Nel gioco ci sono quindici personaggi (Dora compresa), incluso un pappagallo; c'è voluto un vero e proprio cast di attori per interpretarli e sembra che il risultato finale sia ben più che soddisfacente.

I misteri che stanno dietro alle disavventure di Dora sono molto più divertenti da scoprire durante il gioco, che sulle pagine di un giornale, ma se proprio non riuscite a frenare la vostra curiosità, possiamo soddisfarvi, grazie alle informazioni che il team della Coktel ci ha gentilmente fornito.

Nel 2092 uno scienziato, tal Jarlath, scopre un nuovo, potentissimo, minerale radioattivo, l'Americium 1492, e intende usarlo per conquistare il mondo. Sono, tuttavia, necessari circa 3000 anni per decontaminare una zona dopo aver scatenato il suo potere. Jarlath, conoscendo il segreto dei viaggi nel tempo, lo nasconde in un sarcofago in Egitto nel 908 A.C. Giunto nell'isola di St. Cristobald, nel 1840, decide di usare il commercio di schiavi e di spezie come copertura per le sue attività piratesche. Incarica uno dei suoi capitani di andare a riprendere il sarcofago e di portarlo, dopo aver fatto affondare la nave al largo, in un vecchio maniero in Bretagna...Lo stesso maniero che Dora erediterà nel 1992. Ma il resto è troppo divertente per essere pubblicato e dovrete aspettare un'eventuale soluzione di Paolo Paglianti.

Detto questo (e viste le immagini di queste pagine) non vediamo davvero l'ora di mettere le mani sul gioco. Speriamo solo di non dover aspettare, magari a causa di un altro paradosso temporale, fino al 2092!

Derek Dela Fuente & Yuri Abietti

L'atmosfera di questa stanza è davvero incredibile. Notate i particolari delle pareti e del camino. Non vediamo l'ora di recensire questo incredibile gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

BANDO di RECLUTAMENTO

Con il presente bando si chiamano a raccolta tutti i combattenti di strada.
ABACUS e GAME POWER
cercano cinque campioni di *Streetfighter 2*

Se credi di non aver rivali a

e pensi di poter sconfiggere qualunque avversario è arrivato il tuo momento!

GAME POWER organizza ad ABACUS il 1º Torneo di *Streetfighter 2.* (per Super Nintendo/Linea Gig)

ATTENZIONE, i posti sono limitati quindi, se volete partecipare al torneo più tosto del mondo, iscrivetevi per tempo allo stand di Game Power. IL TORNEO avrà cadenza quotidiana e ci saranno cinque vincitori, uno per ciascuna giornata di Abacus. Al vincitore di ciascun giorno fama e gloria, nonchè l'onore di apparire su Game Power.

ABACUS SI SVOLGE ALLA FIERA DI MILANO, PADIGLIONE 20 DAL 6 AL 10 MAGGIO 1993.

REGOLAMENTO DEL TORNEO

(Regole Ufficiali Capcom per i tornei di *Streetfighter 2*)

TORNEO

Il torneo di *StreetFighter 2* è un torneo a doppia eliminazione. Inizialmente, tutti i giocatori figurano nel "Tabellone dei Vincitori" e vanno avanti in questo tabellone finché non perdono un incontro.
Quando un giocatore perde un incontro, viene inserito nel "Tabellone dei Ripescati".
Quando un giocatore incluso nel "Tabellone dei Ripescati" perde un altro incontro, viene eliminato dal torneo.

INCONTRO

Un incontro consiste di partite singole. Per vincere una partita un giocatore deve sconfiggere il suo avversario al livello "normal". Per vincere un incontro, un giocatore deve vincere due partite su tre.

COMANDI

Tutti gli incontri e/o le partite si svolgeranno utilizzando i joypad regolamentari Super Nintendo forniti dall'organizzazione. Non è possibile usare joypad, joystick o altri sistemi di comando personali.

FINALE

La finale per il titolo di campione assoluto viene disputata tra il Campione del "Tabellone dei Ripescati" e il Campione del "Tabellone dei Vincitori". Ad ogni modo, visto che il Campione dei Vincitori non ha mai perso una partita, il Campione dei Ripescati deve vincere due incontri per per conquistare il titolo di campione assoluto, mentre il campione dei Vincitori deve vincere un incontro.

SCELTA DEL PERSONAGGIO

1. L'iscrizione al torneo è aperta a tutti fino ad esaurimento dei posti disponibili.
2. Al momento dell'iscrizione, i partecipanti dovranno comunicare il nome del personaggio che vogliono comandare nella prima partita. Non si può cambiare personaggio una volta che il Torneo è cominciato.
3. All'inizio di ciascun incontro, si verificano le scelte dei due contendenti per accertarsi che ciascuno cominci con il personaggio da lui prescelto (entrambi i contendenti possono comandare lo stesso personaggio) al momento dell'iscrizione.
4. Chi vince una partita tiene il personaggio scelto, chi perde può scegliere un altro personaggio.
5. Le regole 3 e 4 si applicano per ciascun nuovo incontro.

NEWEL® srl COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SUPER OFFERTA DEL MESE

COMMODORE AMIGA 500

COMPLETO DI ALIMENTATORE, MOUSE, MANUALI IN ITALIANO, GARANZIA COMMODORE ITALIA

CON 50 GIOCHI ORIGINALI OMAGGIO

L. 449.000 IVA COMPRESA

OGIOCHI - SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA - VIDEOGIOCHI - SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA - VIDEOGIOCHI - SOFTWARE ORIGIN

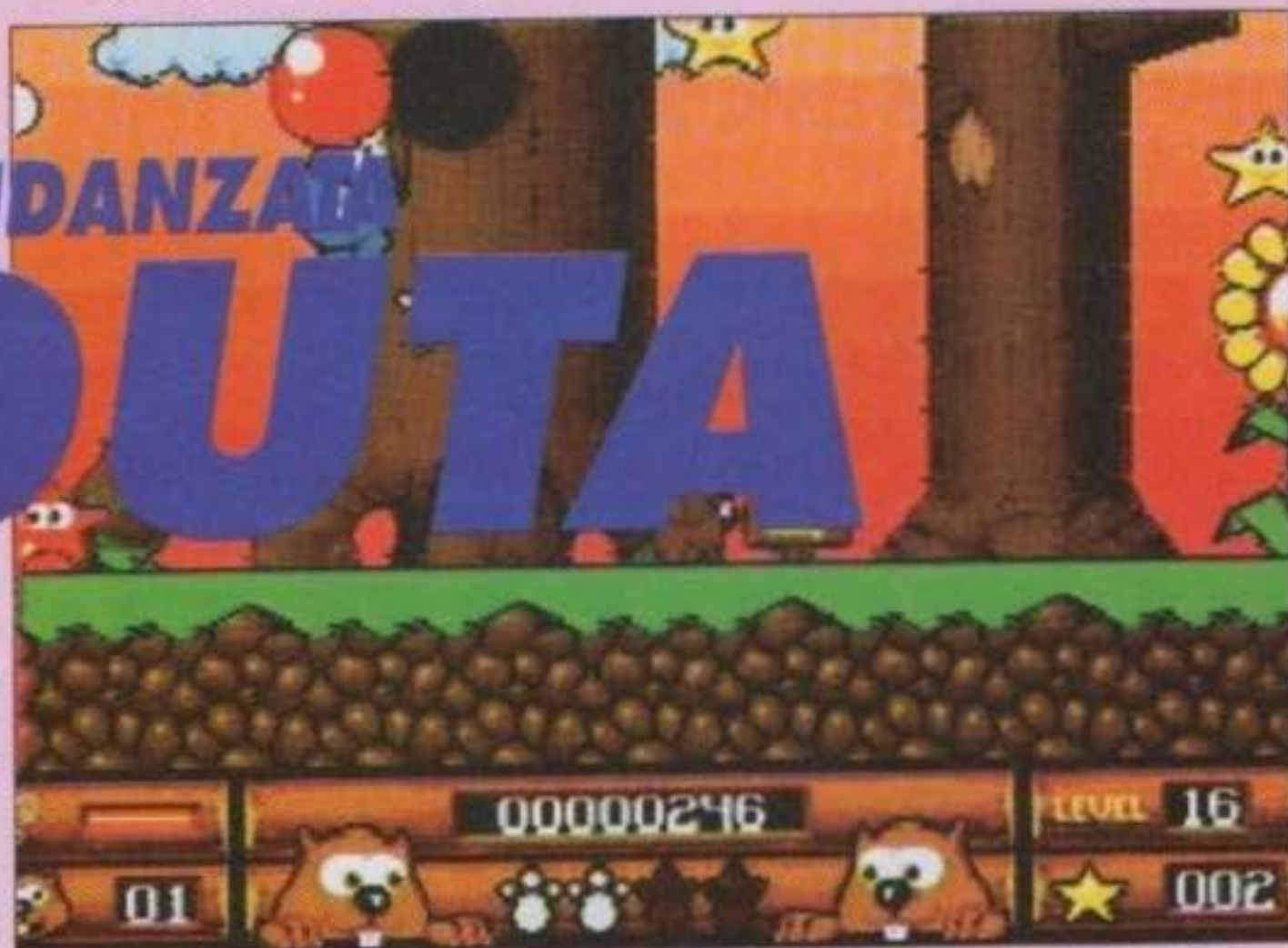
SCEGLI IL SOFTWARE CHE PREFERISCI DALLA SOCIETÀ CHE VIVE IL TUO TEMPO: *NEWEL SRL*
RICORDATI CHE IMPORTIAMO DIRETTAMENTE DA TUTTI I PAESI DEL MONDO.
ECCO PERCHÉ LE NOSTRE NOVITÀE I PREZZI SONO ALLA PORTATA DI TUTTI !
UNA VASTA SCELTA TRA OLTRE 1000 PROGRAMMI ORIGINALI.
PER UN' ACQUISTO DI ALMENO L. 100.000 DI SOFTWARE,
UN FANTASTICO MOUSE PAD, TAPPETINO ANTISTATICO PER MOUSE IN OMAGGIO.

ANCIENT GAME	L. 10.000	BACK TO THE FUTURE 2	L. 19.000	NARC	L. 19.000	CHAOS ENGINE	L. 55.000
ARMALYTE	L. 10.000	BATTLESHIP-BATT.NAVALE	L. 19.000	SHINOBI	L. 19.000	ESPANA THE GAMES '92	L. 55.000
BAAL	L. 10.000	CASINO'	L. 19.000	NINJA WARRIOR	L. 19.000	HUMANS	L. 55.000
BAD COMPANY	L. 10.000	CENTERFORD SQUARES (VM 18)	L. 19.000	TOOBIN	L. 19.000	LION HEART (1MB)	L. 55.000
CROSSBOW	L. 10.000	CLASSIC 4 (Compilation)	L. 19.000	WILD STREET	L. 19.000	LOTUS 3	L. 55.000
DEFENDER OF THE CROWN	L. 10.000	CONTINENTAL CIRCUS F.1	L. 19.000	DENARIS	L. 19.000	STREET FIGHTER II	L. 55.000
DOGS OF WAR	L. 10.000	F.1 TORNADO	L. 19.000	FLIGHT OF THE INTRUDER	L. 29.000	HOOK (1MB)	L. 59.000
DRAGON SPIRIT	L. 10.000	FIRE & FORGET 2	L. 19.000	AMNIOS	L. 29.000	ZOOL-SOLO PER A1200	L. 59.000
DUGGEREDD THE DUCK	L. 10.000	FOOTBALL MANAGER 2	L. 19.000	BEAST BUSTER	L. 29.000	BODY BLOWS	L. 65.000
GHOSTCHASER	L. 10.000	COLLECTION (5 GIOCHI)	L. 19.000	D. DOUBLE HORSE RACING	L. 29.000	DYLAN DOG	L. 65.000
HYDRA	L. 10.000	G-LOC SIMULATION	L. 19.000	DELUXE STRIP POKER	L. 29.000	SENSIBLE SOCCER 92/93	L. 65.000
ICE PALACE	L. 10.000	HAMMER BOY	L. 19.000	FOOTBALL M. 2 + EXP. KIT 2	L. 29.000	DUNE (1MB)	L. 69.000
IMPACT ARKANOID	L. 10.000	INT. ICE HOCKEY	L. 19.000	FOOTBALL M. 2 World Cup	L. 29.000	LURE OF TEMPTRESS (1MB)	L. 69.000
INTER. CHAMP. ATHLETICS	L. 10.000	KICK OFF + EXTRA TIME	L. 19.000	J. NICKLAUS GOLF + DATA	L. 29.000	GRAND PRIX (1MB)	L. 75.000
INTERNATIONAL ARCADE	L. 10.000	LAST BATTLE	L. 19.000	NINJA TURTLES 2	L. 29.000	CAMPAIGN	L. 79.000
MENACE	L. 10.000	MEGA PHOENIX	L. 19.000	SHADOWLANDS	L. 29.000	ELVIRA 2 (1MB)	L. 79.000
NAVY MOVIES	L. 10.000	PAPERBOY 2	L. 19.000	TV SPORTS BASEBALL	L. 29.000	AV8B HARRIER ASSAULT	L. 89.000
NIGHTBREED	L. 10.000	PREDATOR 2	L. 19.000	TV SPORTS BOXING	L. 29.000	LEGEND OF KYRANDIA (1MB)	L. 89.000
OFF SHORE WARRIOR	L. 10.000	PREHISTORIC	L. 19.000	TV SPORTS FOOTBALL	L. 29.000	AIRBUS A320 (1MB)	L. 95.000
PACLAND	L. 10.000	SPORTS PACK (Compilat.)	L. 19.000	VENGENCE OF EXCALIBUR	L. 29.000	ASHES OF EMPIRE (1MB)	L. 95.000
PACMANIA	L. 10.000	WINDSURF WILLIE	L. 19.000	LETHAL WEAPON	L. 49.000	B17 FLYING FORTRESS	L. 99.000
PASSING SHOT TENNIS	L. 10.000	WOLFPACK SIMULATION	L. 19.000	WING COMMANDER	L. 49.000	LEGEND OF VALOUR (1MB)	L. 105.000

AMIGA 600 - 1200 - 4000 A PREZZI FANTASTICI

http://www.oldgamesitalia.net/

ALLA RICERCA DELLA FIDANZATA PERDUTA

Una banda di volpi maligne rapisce la fidanzata dell'eroe che si lancia senza paura all'inseguimento. La trama di un nuovo film di Walt Disney? No, semplicemente una nuova avventura a piattaforme per Amiga e PC

Jethro Beaver è il nome del protagonista di questa nuova avventura, disegnata e sviluppata dai programmatori della Arc, già recentemente al successo con il *Nick Faldo Golf* per Amiga, che tra l'altro dovrebbe essere presto disponibile anche per PC il nostro eroe si muove attraverso quattro mondi suddivisi a loro volta in 4 livelli separati. Lo sprite può compiere otto movimenti e lo sfondo è dotato di uno scrolling parallattico multiplo. Ecco la storia: le volpi maligne hanno rapito la sua fidanzata e l'hanno condotta nella loro tana, e Jethro, naturalmente, deve rintracciarla e riportarla a casa al più presto. Per far questo dovrà superare tutti i livelli: la foresta, il deposito di legname, le caverne delle volpi, ecc. Nel corso del suo cammino deve essere pronto a tutto: gli capiterà d'incontrare procioni che brandiscono catene, volpi rabbiose, conigli che tirano palle di neve e orsi montanari. Ogni livello è "chiuso" da una diga per raggiungere la quale Jethro deve buttarsi in acqua ed evitare coccodrilli, piraña e tartarughe assassine. Nel gioco sono inseriti anche alcuni livelli nascosti e un mucchio di sorprese.

Queste immagini mostrano alcune delle incredibili situazioni in cui verrà a trovarsi il nostro castoro preferito. Il personaggio è simpatico ma per un giudizio obiettivo bisognerà aspettare di vedere il gioco.

L'arma utilizzata dal nostro castoro è, ovviamente, la coda: Beaver può farla roteare a velocità impressionante o colpire gli alberi per far cadere i nemici nascosti fra i rami pronti a tendergli dei pericolosi agguati; in altre circostanze può sparare noci e noccioline raccolte lungo il sentiero contro i numerosi nemici.

Sono state realizzate alcune animazioni speciali per Jethro, che si attivano in determinate circostanze: quando si trova in una schermata da solo vi guarda e fa l'occhiolino; se rimane fermo per un certo periodo si siede, chiude gli occhi e schiaccia un pisolino. Naturalmente appena toccate il joystick Jethro salta in piedi, pronto a ricominciare l'avventura. Quando colpisce con la coda un albero fa vibrare tutto lo schermo. Quando esaurite il suo ultimo punto di energia si sdraia e piange. Tutte trovate divertenti (ne sono previste altre!) che aiutano a vivacizzare il gioco.

Per superare i livelli è necessario raccogliere un certo numero di stelle e un oggetto speciale, compito tutt'altro che facile data la quantità dei nemici che, talvolta, potrete scegliere se affrontare o evitare cercando un'altra strada. Il castoro può interagire con gli oggetti del background: se guardate il fungo magico noterete che cresce a vista d'occhio e potrete usarlo per raggiungere posti altrimenti inaccessibili.

Attualmente sono già stati ultimati quasi tutti i livelli, ma ogni giorno vengono aggiunti nuovi elementi e animazioni aggiuntive. La cosa di cui vi renderete conto giocando a *Beavers* è che non si tratta soltanto di un programma graficamente ben realizzato: la mobilità di Jethro, che è dotato di un vasto background di movimenti e azioni tutte da scoprire, rende il gioco molto simpatico e divertente.

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

2 CANDELOTTI di DYNABYTE

Dopo il buon esordio della Dynabyte con l'avventura per Pc e Amiga *Nippon Safes Inc.* ci sono nuovi progetti in cantiere. Alla casa di software di Genova stanno sviluppando un picchiaduro per Amiga 1200 e uno strano gioco sexy dalla grafica eccezionale...

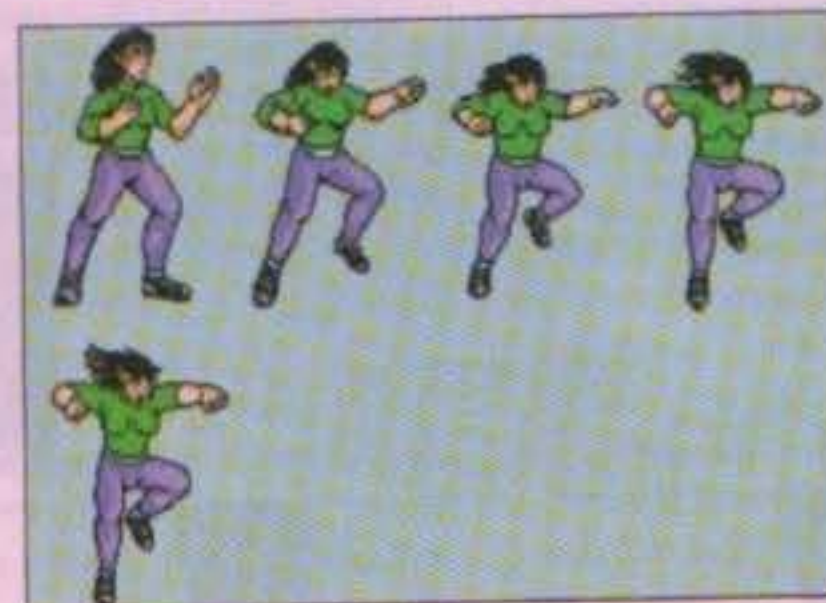
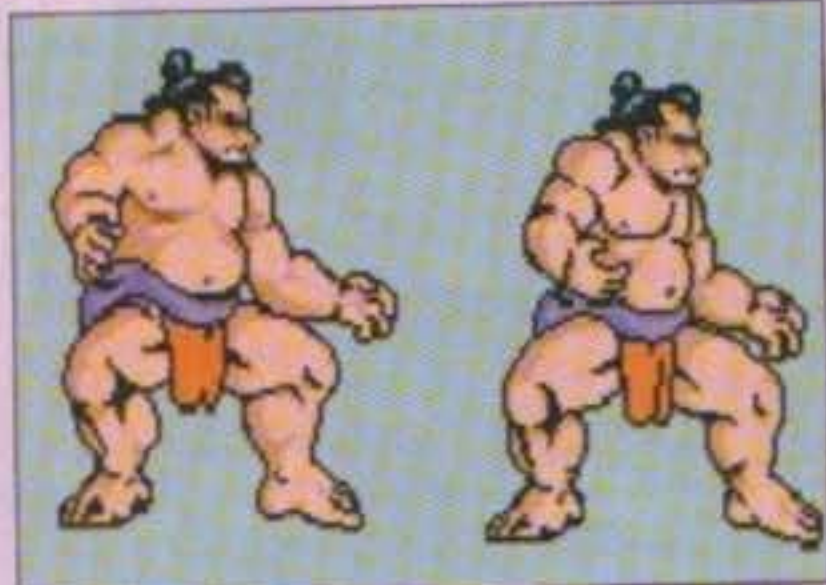
LATE NIGHT SEXY TV SHOW

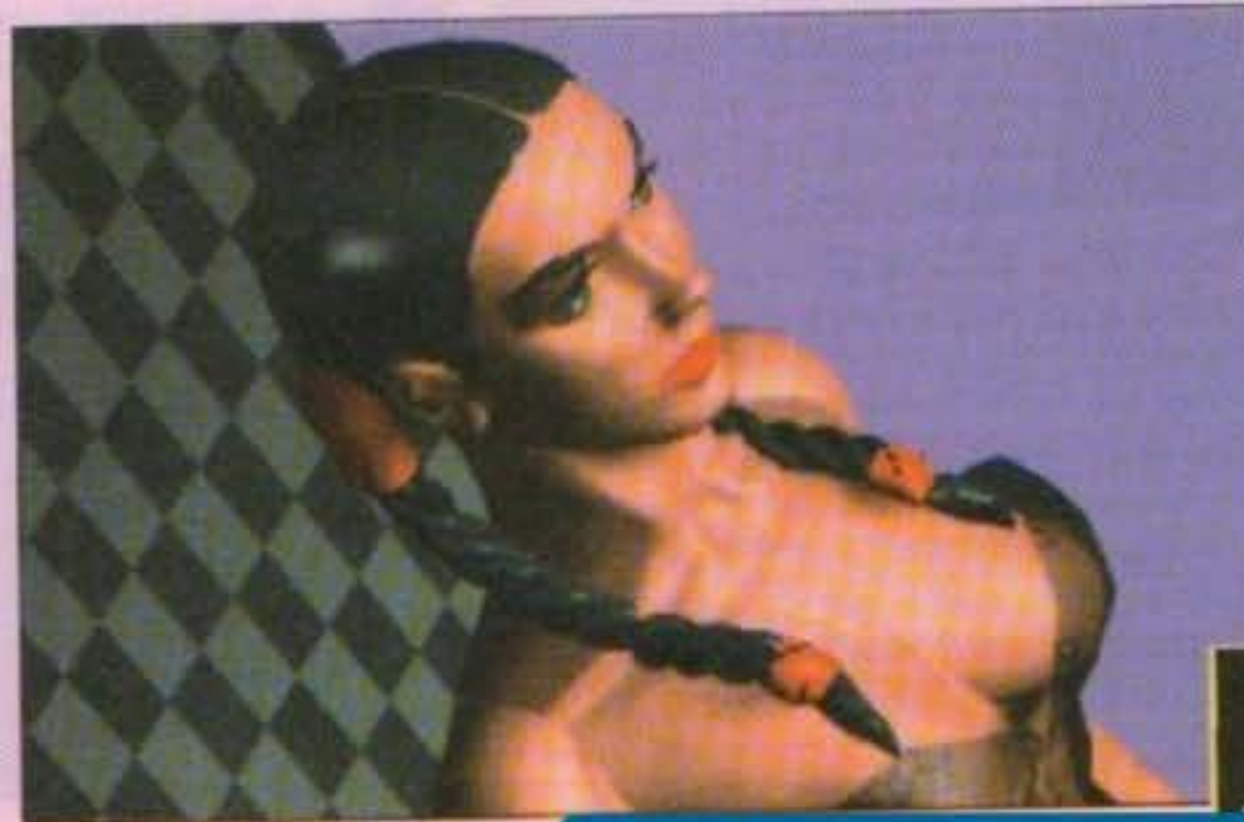
Vi è mai capitato di avere l'influenza e di essere tappati a casa a guardare la TV? Vi sarete accorti che capita con allarmante frequenza nelle giornate in cui non c'è nulla di interessante da vedere, tranne programmi di gusto alquanto discutibile come *Colpo Grosso*, *Il Gioco delle Coppie*, *C'eravamo Tanto Amati* e *Supermike*. Se, come chi sta scrivendo, almeno una volta nella vostra vita avete imprecato contro lo schermo tentando di evocare (Necronomicon alla mano) un bel film di Carpenter o un vecchio telefilm della serie *Star Trek*, questo è il gioco che fa per voi. *Late Night Sexy TV Show* è un gioco basato su un immaginario show televisivo trasmesso durante le ore notturne in cui quattro concorrenti fanno di tutto (proprio di tutto) per vincere e realizzare le proprie aspirazioni più basse. Lo show viene presentato da una certa Vera Cyntex, che sprona le concorrenti a confessarsi davanti al pubblico, proponendo loro le situazioni più assurde: cosa farebbero o non farebbero per diventare grandi seduttrici, per raggiungere un grado di carisma tale da "rubare" al partner un "fluido cosmosensuale" che determinerà (alla fine del gioco) il punteggio e quindi il vincitore.

Si può giocare in quattro, o altrimenti da soli con tre concorrenti gestiti dal computer. In questo caso i dialoghi sfruttano un sistema innovativo, chiamato "reACTOR ™", che permette di "interpretare" il carattere e l'umore del personaggio in maniera imprevedibile. La grafica è completamente a poligoni solidi tridimensionali, realizzata, tra l'altro, con il programma Softimage su Silicon Graphics 4D.

TUBE WARRIORS

Arriva il primo picchiaduro espressamente pensato (e realizzato) per Amiga 1200: la Dynabyte) ne ha annunciata una versione PC contemporanea, che dovrebbe uscire in giugno. Vestirete i panni di un giovane teppista appena uscito dal riformatorio che deve riconquistare la fama e il rispetto delle bande che infestano il Tube, cioè la tentacolare rete metropolitana di Tokyo. Ogni stazione è controllata da una banda diversa che impedisce il passaggio a tutte le altre: il nostro teppistello dovrà battere tutti i capi-banda per raggiungere la meritata gloria. Le caratteristiche tecniche promettono bene: scrolling parallattico del pavimento in perfetto stile Coin-Op, grafica a 256 colori su schermo contemporaneamente, sprite dei personaggi di 128 X 128 pixel. Inoltre è possibile giocare su due "piani", con sprite più grandi, leggermente meno definiti, o più piccoli, in alta risoluzione. Tube Warriors ha un sonoro digitalizzato molto pulito e un ottimo sfruttamento delle piste musicali che permettono di ascoltare contemporaneamente colonna sonora ed effetti speciali.

I personaggi principali sono otto e ognuno rappresenta un particolare stile di combattimento nipponico: dai punk sbandati dello sprawl urbano ai sumotori e karateka. Non ci resta altro che attendere fiduciosi...

Tube Warriors

Late Night Sexy Show

BENVENUTI NEL MARKET VIRTUALE

BERO — CORRISPONDENZA DIVERTIMENTO ELETTRONICO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

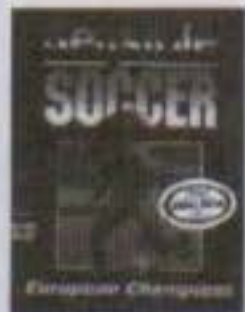
RICHIEDI IL CATALOGO CON TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER

AMIGA   IBM COMPATIBILI   Macintosh

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI GLI ARTICOLI DA NOI COMMERCIALIZZATI

AVVENTURE A PROVA DI JOYSTICK!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
ALCATRAZ	SI	59,9	79,9	
APIDYA		49,9		
ASSASSIN	SI	69,9		
BODY BLOWS		69,9		
CATTIVIK	SI	49,9		
CREEPERS	SI		79,9	
DYNA BLASTER	SI	69,9	79,9	
GOBLINS 2 (IL PRINCIPE BUFFONE)	SI	69,9	79,9	
LEMMINGS 2	SI	69,9	89,9	
LIONHEART		59,9		
NATHAN NEVER (THE ARCADE GAME)	SI	59,9		
PANGO	SI	49,9		
PREMIERE		59,9		
STREET FIGHTER 2		59,9	69,9	
THE CHAOS ENGINE	SI	59,9		
UGH!		49,9	59,9	
ZOOL		49,9		

CINEMA!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
HOME ALONE 2 (MAMMA HO PERSO L'AEREO 2)			89,9	
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	SI	109,9	109,9	134,4
ROBOCOP 3		59,9	79,9	
THE ADDAMS FAMILY		39,9		

AVVENTURE GRAFICHE!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
ALONE IN THE DARK	SI		109,9	
BLACK CRYPT	SI	79,9		
CRUISE FOR A CORPSE	SI	59,9	79,9	
CURSE OF ENCHANTIA	SI	59,9		
DAUGHTER OF SERPENTS	SI		99,9	
DRAGONS LAIR 3 - THE CURSE OF MORDREAD	SI	89,9	99,9	
DUNE	SI	69,9	79,9	
ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS	SI	79,9	89,9	
EYE OF THE BEHOLDER 2 - LA LEGGENDA DI DARKMOON	SI	69,9	69,9	
GUY SPY	SI	69,9	79,9	
INCA			109,9	
KING'S QUEST 5	SI	99,9	99,9	134,4
KING'S QUEST 6			89,9	
LARRY 5 LEISURE SUIT		89,9	89,9	134,4
LURE OF THE TEMPTRESS	SI	69,9	79,9	
MANIAC MANSION	SI		79,9	
MONKEY ISLAND 2 - LECHUCK'S REVENGE	SI	109,9	109,9	
POLICE QUEST 3 - THE KINDRED	SI	89,9	109,9	
REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER	SI		89,9	
SHADOW OF THE BEAST 3		69,9		
SHADOW OF THE COMET			129,9	
STAR CONTROL 2			99,9	
TEX PIOMBO CALDO	SI	69,9		
ULTIMA TRILOGY 2			89,9	
ULTIMA UNDERWORLD	SI		89,9	
ULTIMA 7	SI		89,9	
ULTIMA 7 - FORGE OF VIRTUE (D.D.)	SI		49,9	
ULTIMA 7 - PART 2			129,9	

SPORT!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
3 D BOXING	SI	69,9	79,9	
3 D SOCCER	SI	69,9		
3 D TENNIS	SI	69,9	79,9	
BATTLE CHESS 4000	SI		99,9	
CALIFORNIA GAMES	SI	39,9		
CAR & DRIVER	SI		89,9	
CHAMPIONSHIP MANAGER	SI	49,9	59,9	
ESPANA 92	SI	59,9		
F 1 GRAND PRIX	SI	79,9	109,9	
GRAND PRIX UNLIMITED	SI		79,9	
LOTUS 3		39,9		
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP		59,9		
SENSIBLE SOCCER		69,9		
THE MANAGER	SI	79,9	79,9	
TOYOTA GT4 RALLY	SI	29,9	69,9	
WRESTLE MANIA			49,9	
WWF EUROPEAN RAMPAGE		49,9		

COMPILATION!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
AIR COMMANDER	SI		89,9	
VIRTUAL REALITY VOL. I	SI	69,9		

GUERRA!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A LINE IN THE SAND			99,9	
ASHES OF EMPIRE	SI	99,9	99,9	
CAMPAIGN	SI	79,9	89,9	
CARRIERS AT WAR			99,9	
CASTLES	SI	69,9	69,9	
CASTLES 2			89,9	
POPULOUS 2	SI	79,9	99,9	
POPULOUS 2 PLUS (POP. 2 + POP. CHALL.)	SI	79,9		
SABRE TEAM		59,9		
SPOILS OF WAR			69,9	
VIKINGS	SI	49,9		

SIMULAZIONE DI VOLO E GUERRA!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A320 AIRBUS	SI	99,9	99,9	
ACES OF THE PACIFIC			99,9	
ACES OF THE PACIFIC (EXPANSION DISK)			59,9	
B 17 FLYING FORTRESS		109,9	99,9	
EPIC	SI	69,9		
F 15 STIKE EAGLE 3			109,9	
FALCON 3.0			109,9	
FALCON 3.0 (MISSION DISK)			69,9	
GUNSHIP 2000		99,9	89,9	
GUNSHIP 2000 (MISSION DISK)			69,9	
RED BARON		89,9	99,9	134,4
RED BARON (MISSION BUILDER)			79,9	
STUNT ISLAND	SI		129,9	
WING COMMANDER 2 - VENGEANCE OF THE KILRACHI			99,9	
X - WING	SI		89,9	

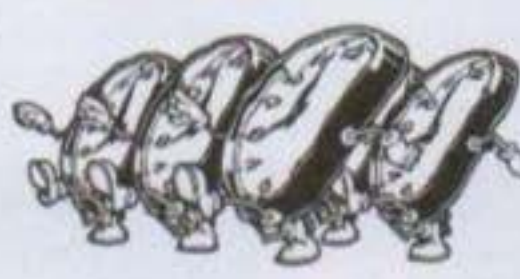
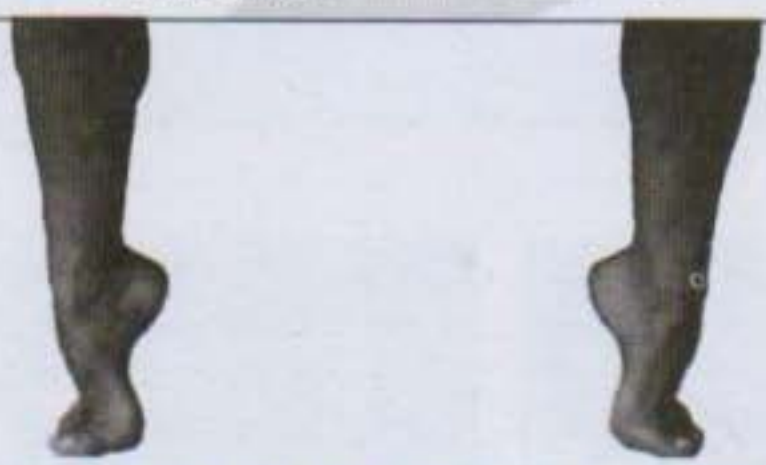
SIMULAZIONE E STRATEGIA!

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A - TRAIN	SI		99,9	134,4
AIR BUCKS	SI	49,9		
CIVILIZATION	SI	89,9	99,9	
CRISIS IN THE KREMLIN			99,9	
SIM EARTH	SI	89,9	89,9	134,4
TRACON 2		69,9		
TRADERS	SI	49,9	59,9	

I LOVE SOFTWARE ORIGINALE

TUTTI I NOMI QUI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA.

TOTOTREK 2 è un elaboratore di sistemi Totocalcio che, pur completo, resta semplice da usare. Minimo e massimo segni presenti e/o consecutivi, colonne filtro, variazioni nei segni, correzione errori e formule derivate sono alcune possibilità del programma.

AMIGA LIT. 89.900

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N. CIVICO

C.A.P., CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N. TELEFONICO

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

- ❑ Invio ordinario (1 settimana ca.) .... **GRATIS**
- ❑ Invio urgente (3/4 giorni ca.) **7.000**
- ❑ Corriere espresso (24/36 ore ca.) **16.000**

TOTALE LIT.

COMPILATE QUESTO COUPON E SPEDITELO AL NOSTRO INDIRIZZO, AL NOSTRO FAX O COMUNICATE I DATI TELEFONICAMENTE 24H. SU 24H. ANCHE ALLA NOSTRA SEGRETERIA TELEFONICA!

☎ FAX } **075/5000.452**

RICEZIONE ORDINI 24 h. SU 24 h. (segreteria telefonica)

BERO - Via L. Rizzo, 89 - 06128 Perugia

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ❑ Pagherò al postino in contrassegno
- ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a BERO di D. Boccolini
- ❑ Allego ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale n. 15528064 intestato a BERO

Addebitate l'importo sulla mia: ❑ ❑ VISA ❑ MASTERCARD

DATA NASCITA TITOLARE

in breve

Ruby Fire
Extreme Development

A quanto pare potrebbe trattarsi dell'ultima parola in fatto di Sparatutto per Amiga; nonostante questo genere di progetto sia qualcosa a cui tendono molti sviluppatori, *Ruby Fire* ha delle idee uniche e alcune caratteristiche che fanno ben sperare.

Il gioco sfrutterà 32 colori su schermo, con scrolling in otto direzioni. Usando la porta parallela sarà possibile giocare in quattro contemporaneamente senza rallentamenti. I mostri di fine livello e le ondate di alieni sono generate in maniera casuale, quindi non sono *mai* gli stessi.

Il gioco è dotato di una I.A. particolare il cui codice è stato sviluppato in modo che gli alieni attacchino più pesantemente il giocatore più bravo, risparmiando le loro forze su quelli meno abili.

Un altro particolare interessante è costituito dalla possibilità (da parte della prima astronave) di premere un pulsante e di richiamare un'enorme astronave madre. Il primo pilota potrà prendere il suo controllo, mentre gli altri tre giocatori si potranno mettere all'artiglieria della nave gigante.

Il gioco può, comunque, essere giocato anche da un solo giocatore mantenendo le stesse caratteristiche.

Ruby Fire è ambientato (ovviamente) nel futuro, nel classico scenario dello spazio profondo, con background e alieni diversi per ogni livello. È una battaglia tra quattro piloti e il resto della Galassia. I giocatori verranno informati, tramite messaggi sullo schermo, dello stato della loro nave e delle ondate di alieni nemici.

Potrebbe capitarvi di passare tre livelli di seguito senza troppo sforzo, e in altri casi potreste trovare difficoltà molto maggiori: fa parte delle caratteristiche che rendono questo gioco unico. Lo stile grafico che i programmatori stanno cercando di creare è molto fantasy, alla Roger Dean e Rodney Mathews, con un "look" aggressivo e molti effetti speciali.

F1 Challenge
Holodream

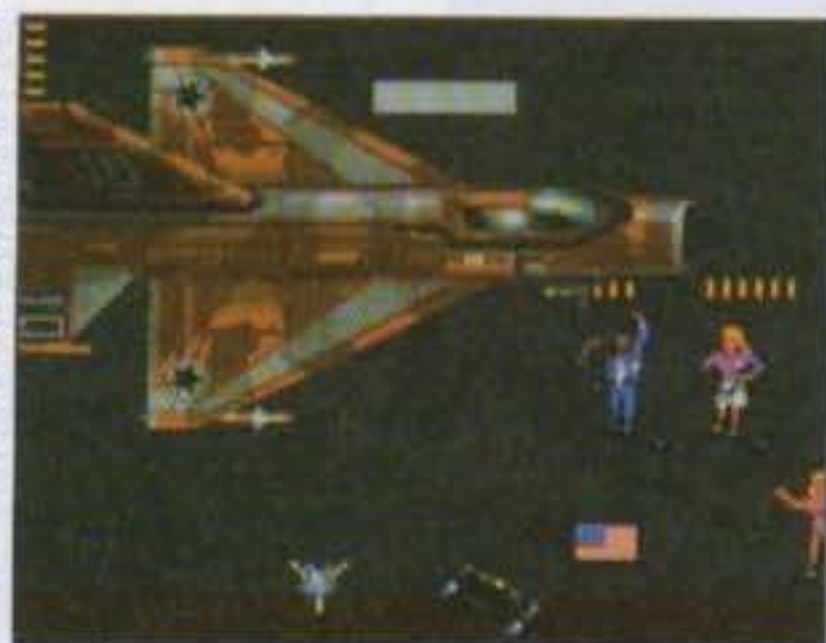
La Holodream ha annunciato l'uscita di un simulatore di guida per Amiga: il gioco dovrebbe essere già terminato e dovrebbe essere nei negozi in questi giorni. Il team di programmazione e sviluppo (Fabrizio Farenga, programmatore e autore, tra le altre cose, di *Top Wrestling*; Alfredo Siracusa, grafico; Raffaele Valensise, già responsabile marketing della Softel e autore della grafica di *Bowls* e *F1 Manager*; e infine Nicola Tomljanovich, musicista e autore delle colonne sonore) dopo alcuni esperimenti ha escluso una trasposizione per PC. È tuttavia possibile una versione migliorata per Amiga 1200 o versioni per Mega Drive e Super Nintendo. Il gioco presenta un codice interamente in Assembler 68000, 3 Mb di grafica e 450 K di musica ed effetti sonori: è necessario almeno un Mb di RAM.

Flag
Millennium

A due anni dall'idea originale finalmente *Flag* sta per uscire nelle versioni Amiga e PC. Si tratta di un gioco di guerra con visuale tridimensionale isometrica a schermo pieno. Dovrete affrontare numerosi avversari sul loro pianeta e tentare di rubare loro la bandiera dell'esercito prima che questi rubino la vostra. Nel vostro territorio avete una taverna, una sala del tesoro e delle abitazioni che dovrete assolutamente difendere, poichè la loro distruzione potrebbe incidere sul morale dei vostri soldati o sulla possibilità di formare nuove truppe o costruire muri ed edifici. Non preoccupatevi troppo, comunque, potrete sempre riparare gli edifici danneggiati. Il sistema di controllo è molto semplice: ogni soldato può essere mosso singolarmente e può ricevere ordini multipli (vai fino a quel punto, combatti, torna giù, distruggi quel muro, vai oltre il muro, attacca quel nemico e cerca di prendere la bandiera). Il programma gestisce fino a sessanta sprite su schermo e l'azione può facilmente diventare frenetica e molto realistica. Ci sono quaranta avversari con scenari completamente differenti tra loro; è anche possibile sfidare un avversario umano (tramite un collegamento tra due computer), su infiniti scenari di gioco: come per gli scacchi, non vi capiterà mai di giocare due volte la stessa partita. Come potete vedere dalle immagini su queste pagine, la grafica è davvero accurata e la tridimensionalità dello scenario è curata in ogni dettaglio.

Total Carnage

I.C.E.

Si tratta del seguito di *Smash TV*. È l'adattamento di un arcade della Bally Midway, ed è sicuramente un ottimo colpo per la I.C.E. che ha lavorato molto su questo progetto di wargame d'azione cruentissimo per circa tre mesi. Non aspettatevi, comunque, l'uscita di questo titolo prima dell'autunno. Il gioco, uno sparatutto con scrolling in otto direzioni, vi vede impegnati come soldati di fortuna, in una guerra violenta e caratterizzata dall'uso delle armi più tecnologicamente avanzate. È stata utilizzata la grafica dell'arcade originale, con sprite grandi e molto dettagliati. Vedrete gli americani che osservano con entusiasmo i soldati e fanno anche delle riprese dello scontro. L'originale struttura di gioco verrà mantenuta il più fedelmente possibile, come ci assicura Steward Bell, capo della I.C.E., e *Total Carnage* verrà convertito in maniera perfetta.

Potrete giocare da soli o con un altro compagno, attraverso più di quaranta livelli da completare, prima di poter arrivare al tanto sospirato premio: anche i migliori soldati hanno bisogno di una ricompensa! Sono previste versioni per Amiga, PC e CD-ROM.

Zone 66

Renaissance

Se pensate a un 386 con SVGA e uno scrolling orizzontale/verticale potrete immaginarvi cosa sta dietro a queste immagini: si tratta del primo sparatutto per PC IBM Compatibili degno di questo nome. Attualmente i programmatori stanno cercando una compagnia leader nella distribuzione, disposta a occuparsi di questo prodotto; a dare un'occhiata alla splendida grafica, ai grandi sprite e al background multicolore non ci stupiremmo se la trovassero molto in fretta. La cosa che, finora, si è avvicinata maggiormente a *Zone 66* è *Battle Squadron* (o *SWIV*) su Amiga, in cui il giocatore controlla un'astronave che sfreccia sul territorio nemico bombardando le installazioni e sparando alle veloci e imprevedibili ondate aliene. Non potete mai essere sicuri di ciò che esce dal background interattivo (il terreno si muove sotto di voi): lanciarazzi, missili autoguidati o altre astronavi nemiche.

L'attenzione ai dettagli è quasi maniacale: l'astronave del giocatore, per esempio, traccia un'ombra sul terreno. Naturalmente non mancano le caratteristiche tipiche del genere: la barra di energia, l'indicatore di vite e di "smart bomb" e un radar che vi avvertirà dei pericoli imminenti. Dovrete affrontare missioni sia sulla superficie (dal deserto alla jungla) che nello spazio, in cui gli attacchi nemici saranno ancora più intelligenti e letali. L'ambiente attorno all'astronave è stato concepito in tre dimensioni, non piatto, elemento che aumenta notevolmente la difficoltà di gioco. Da ciò che ci è dato di sapere per ora, sembra che il sonoro non deluderà le innovazioni e le caratteristiche grafiche del gioco. *Zone 66* dovrebbe essere pronto per giugno.

http://www.oldgamesitalia.net/

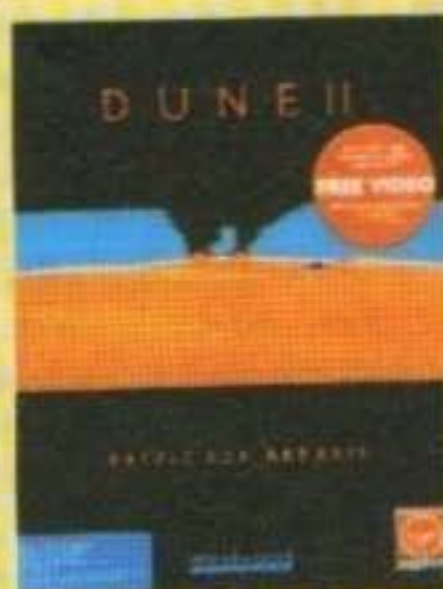
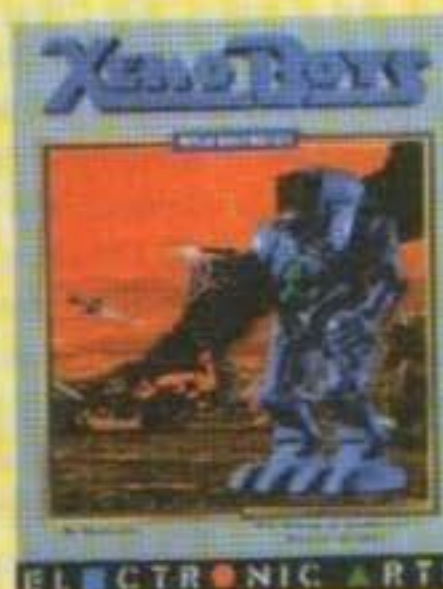
Videogames

CABINA PILOTA

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami	titolo	pc $= 3 1/2
59,9	A.G.E.	59,90*$
99,9	A320 AIRBUS	99,90$
----	ACES OF THE PACIFIC	99,90$
----	ACES OF THE PACIFIC WWII:1946	69,90$
----	AIR COMBAT Chuk Yeager's	79,90$
----	AIR COMMANDER	89,90$
----	ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	129,90$
----	ARMOUR GEDDON	79,90$
----	ATP FLIGHT ASSIGNMENT	99,90$
89,9	AV-8B HARRIER ASSAULT	99,90$
109,9	B17 FLYING FORTRESS	99,90$
69,9	BATTLE OF BRITAIN	----
69,9	BIRDS OF PREY	109,90$
----	CAR AND DRIVER	89,90$
----	COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119,90$
69,9	EPIC	79,90$
----	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	89,90$
----	F-15 STRIKE EAGLE III	109,90$
----	FALCON 3.0	109,90$
----	FALCON 3.0 FIGHTING TIGER	69,90$
49,9	FORMULA 1 3D	----
79,9	GRAND PRIX	109,90$
----	GUNSHIP 2000	89,90$
----	GUNSHIP 2000 SCENARIO	69,90$
----	HARRIER JUMP JET	109,90$
----	JETFIGHTER II MISSION DISK	69,90+
----	MANTIS XF5700 Experim. Fighter	129,90$
89,9	NOVA 9	----
----	RED BARON	99,90$
----	RED BARON MISSION BUILDER	79,90$
----	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	99,90+
99,9	SHUTTLE	99,90$
----	STARGLIDER 2	24,90$
----	STUNT ISLAND	129,90$
69,9	TRACON II	----
----	X WING	129,90$
----	XENOBOTS	79,90$

console e miniature... tutti i giochi

sono arrivati

anche i giochi

per Macintosh

BOARDGAMES e Rolegames

Videogames

STRATEGICI

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami	titolo	pc $= 3 1/2
----	A LINE IN THE SAND	99,90$
----	A-TRAIN	99,90$
----	AIR BUCKS Build Your Airline	99,90$
69,9	AIR SUPPORT	----
----	AMERICA IN THE ATLANTIC	59,90$
----	ATAC Secret War Against Drugs	99,90$
----	BATTLE ISLE	79,90$
----	BUSHBUCK	89,90$
79,9	CAMPAIGN	89,90$
----	CARRIER COMMAND	24,90$
----	CARRIER STRIKE	119,90$
----	CARRIERS AT WAR	99,90$
69,9	CASTLES	69,90$
----	CASTLES DATA DISK	49,90$
----	CASTLES II	89,90$
59,9	CENTURION DEFENDER OF ROME	----
89,9	CIVILIZATION	99,90$
79,9	CONFLICT: KOREA	----
42,9	CONFLICT: MIDDLE EAST	----
----	CRISIS IN THE KREMLIN	99,90$
----	CYBER EMPIRES	99,90$
----	DUNE II Battle for Arrakis	89,90$
----	FIGHTER COMMAND	59,90$
----	GETTYSBURG	49,90+
69,9	GLOBAL EFFECT	89,90$
49,9	GREAT NAPOLEONIC BATTLES	59,90$
----	GREAT NAVAL BATTLES	99,90$
----	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS	59,90$
49,9	HARD NOVA	----
79,9	HARPOON	89,90$
----	HARPOON Designers' Series	59,90$
----	HARPOON Persian Gulf BS4	49,90*$
49,9	HARPOON Scenario Editor	49,90$
49,9	HARPOON The MED Conflict BS3	49,90$
69,9	MEGA LO MANIA	----
----	MILLENNIUM Return to Earth	79,90$
79,9	NO GREATER GLORY	----
79,9	PANZER BATTLES	79,90*
----	POWERMONGER	89,90$
----	RAMPART	69,90$
----	ROMANCE OF THREE KINGDOMS 2	99,90$
----	SAMURAI The Way of the Warrior	59,90$
----	SIEGE	89,90$
89,9	SIM ANT	89,90+
33	SIM CITY FUTURE CITIES	----
89,9	SIM EARTH	89,90+
----	SIM EARTH Windows	89,90+
----	SIM LIFE	99,90$
----	SPACEWARD HO!	129,90+
----	STEEL EMPIRE	89,90$
----	TASK FORCE 1942	129,90$
----	THE FINAL CONFLICT	49,90$
----	THE LOST ADMIRAL	99,90$
----	THE PERFECT GENERAL	99,90$
----	THE PERFECT GENERAL - WWII	59,90$
----	THE SPOILS OF WAR	69,90$
----	UTOPIA Creation of a Nation	69,90$
----	V FOR VICTORY	109,90$
----	V FOR VICTORY II	109,90$
49,9	VIKINGS Fields of Conquest	----
49,9	WARRIORS OF RELEYNE	----
----	WHITE DEATH	59,90+

MILANO via San Prospero 1

ROMA via Degli Scipioni 109

MILANO vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

i cataloghi sono in COMPENDIO GIOCHI NEWS pubblicazione omaggio da PERGIOCO

http://www.oldgamesitalia.net/

MAI DI

+ I TOP 50

Ecco i cinquanta K-giochi migliori della nostra storia

POPULOUS II	985
POWERMONGER	973
F16 COMBAT PILOT	970
THUNDERFORCE III	970
FALCON 3	970
ATP Airline Transport Pilot	968
CARRIER COMMAND	965
ACES OF THE PACIFIC	964
DRILLER	963
POPULOUS	963
X-WING	962
BALANCE OF POWER	960
B.A.T.	960
FORMULA 1 GRAND PRIX	960
B-17 FLYING FORTRESS	958
W. C. BOXING MANAGER	955
SAVAGE EMPIRE	955
NEBULUS	952
DUGEON MASTER	952
SIM CITY	950
RAINBOW ISLANDS	950
ULTIMA VI	950
BLOODWYCH	950
MIDWINTER	950
SPEEDBALL II	950
SIM EARTH	950
MONKEY ISLAND 2	950
ULTIMA VII -The Black Gate	950
WING COMMANDER	949
EA HOCKEY	949
MIDWINTER	948
CHAOS STRIKES BACK	945
KNIGHTS OF LEGEND	945
F-19 STEALTH FIGHTER	945
INDIANAPOLIS 500	945
CHAOS STRIKES BACK	945
ULTIMA UNDER WORLD 2	945
RAILROAD TYCOON	943
P. IN THE MAZES OF XOR	942
MILLENIUM 2.2	941
POWERDROME	940
HARPOON	940
MARIO ANDRETTI'S	940
STAR TREK The 25th A.	940
INDIANA JONES IV	940
A-TRAIN	940
FALCON 3.0	940
FLASHBACK	940
X-OUT	939
ASSASSIN	939
STUNT ISLAND	939

Cin, cin, cinquanta volte cin, cinquanta volte K... No, forse le parole non sono proprio queste, ma che importa, siamo al numero 50!!

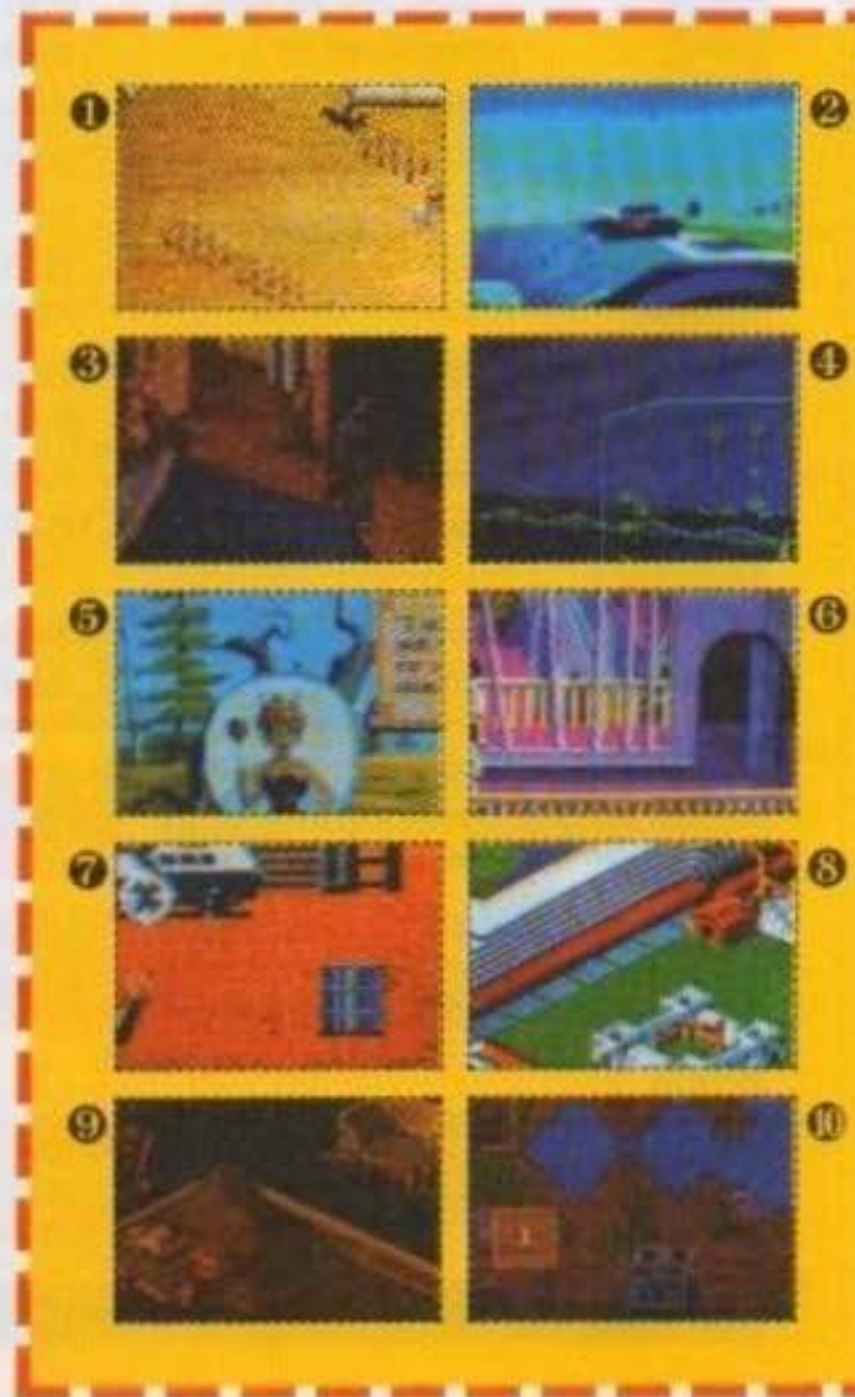
Il cinquantesimo numero di una rivista è un anniversario che merita di essere in qualche modo festeggiato. Per farlo qui a K abbiamo scelto una maniera un po' particolare e diversa rispetto alle solite autocelebrazioni.

Anzi, direi proprio diametralmente opposta: invece che fare una noiosissima autocelebrazione del tipo "NOI siamo giunti a questo importantissimo appuntamento perché NOI siamo i PIÙ bravi, i PIÙ belli, i PIÙ simpatici, i PIÙ intelligenti...", perché non tirare fuori tutta la nostra autoironia e raccogliere tutte le caz... stronate e bufale che sono state pubblicate su queste pagine dalle origini ad oggi? Ho cominciato la ricerca con entusiasmo, ma alla fine sono rimasto un po'deluso, nel senso che grandi strafalcioni sulle nostre pagine non ne sono mai usciti, salvo quelli che sono comparsi su tutte le rubriche del settore. Certo, volendo ben guardare qualcosa la si trova sempre, e così...

La prima cosa che salta all'occhio in questa ricerca è la numerazione di copertina che ha seguito K, almeno ai suoi esordi. Definirla psichedelica è il minimo. Ovviamente il primo numero della rivista recava la scritta Anno I N.1. Era il dicembre dell'88. Il mese seguente in copertina troneggiava un bel Anno I N.2. Nel corso del mese seguente qualcosa di strano però deve essere accaduto. Probabilmente, in seguito ad una improvvisa e ben sfruttata iperattività di tutti i redattori, devono essere stati stampati qualcosa come 12 numeri di K, di cui solo l'ultimo ha raggiunto le edicole, indicato, giustamente, come il N.3 dell' anno II. Da quel momento le anomalie sparivano e si continuava regolari fino al dicembre '89 (anno II N.12, ovviamente). Nel corso di questo mese accade nuovamente qualcosa di anomalo dal momento che il numero di gennaio '90 viene indicato come "anno II N.1".

Lasciando perdere queste quisquilie veniamo a quelle che potremmo chiamare in molti modi, ma che ci limiteremo ad indicare come bufale. Si tratta di scoop, previsioni o annunci strillati più o meno entusiasticamente, e che poi si sono rapidamente sgonfiati con l'impietoso scorrere del tempo.

"È un'auto? È una moto? È un aereo? No... è la definitiva macchina gioco " Così strillava (e strillava pare ancora poco) K a pagina 2 di marzo '89 riferendosi al (fantomatico e mai messo in vendita) Konix Multi System, al quale poi dedicava un "sobrio" servizio (6 pagine!) all'interno del quale fanno capolino perle quali "Una macchina da sogno, che magari non sarà disponibile per un po' di anni? No. Il Konix Multi System sarà disponibile nel Regno Unito e in Europa già tra 6 mesi." Ovviamente tutto ciò non era sufficiente, e così 5 numeri più tardi (settembre '89) si tornava sull'argomento con una notizia breve intitolata "Blitz della Konix al PC-Show", all'interno della quale si affermava, non senza un certo autocompiacimento che "il nostro primo articolo sul Multi System risale addirittura a marzo...". L'apoteosi comunque doveva ancora arrivare: è il numero di novembre dello stesso anno, quando la redazione di K si avventura nella "prima prova su strada del Konix Multi System", dove si esclama con entusiasmo: "...se andate a sbattere contro qualcosa il vibratore sussulta... Mai prima d'ora i combattimenti aerei e le simulazioni di guida avevano avuto la possibilità di essere così realistici...". L'effetto onda lunga Konix stava comunque giungendo alla sua fine. I primi, leciti, dubbi su questa tanto vagheggiata console definitiva emergevano sul numero seguente: "C'è un solo problema... Il Konix non è ancora apparso nei negozi. E visti gli ultimi sviluppi nessuno sa se verrà mai commercializzato...". Beh, meglio tardi che mai. Se questa è stata la "bufala" più grossa che probabilmente ci è capitata (ma non solo noi ci eravamo cascati!), non è comunque l'uni-

http://www.oldgamesitalia.net/

RE-K

ca. Che dire per esempio della notizia riportata sul numero di Gennaio '90 dell'imminente arrivo della legge antipirateria (varata in realtà 3 anni dopo)? Nel maggio dello stesso anno invece si preannunciava l'arrivo di giochi a realtà virtuale a prezzi accessibili nel giro di tre anni. I tre anni sono passati e noi ancora li stiamo aspettando! Per chiudere questa sezione vorrei sottolineare uno svarione non da poco dell'amico Vincenzo Beretta, il quale in un pezzo sulla storia dell'evoluzione del carro armato, riveste i panni dell'attento politologo e, dimostrando grande lungimiranza, si sbilancia in un giudizio sulla Perestrojka garbaceviana, giudicandola assolutamente inaffidabile... Complimenti, il muro di Berlino ringrazia per la fiducia! Quasi dimenticavo, per tutti i detrattori di Paolo Paglianti e dei suoi T.N.T è bene ricordare quali siano stati gli esordi di questa rubrica: sul numero 2 del primo anno di K Tony Crowther della Mirrorsoft ci elargiva a larghe mani preziosi consigli per superare tutte le difficoltà di *Bombuzal*. Qualche esempio? Beh, eccone un paio: "quando la bomba esplode il droide morirà... Un droide cieco non può attivare gli interruttori... Ricrdatevi il codice! Meglio ancora, scrivetevelo. Vi servirà quando continuerete il gioco un altro giorno", e poi ci lamentiamo di Paolo Paglianti!

Ma il vero fiore all'occhiello che ha caratterizzato in particolare i primi anni di vita della rivista sono stati i titoli e i sotto titoli delle recensioni, inventati da una mente (anonima, anche se secondo alcune indiscrezioni si tratterebbe di qualcuno molto in alto!) seriamente minata dall'abuso di alcolici e stupefacenti. Se ne possono riconoscere di vari tipi e categorie: analizziamole singolarmente:

GLI ERMETICI:

Wicked, il fast breeder? dell'Activision
Last Ninja II: System 3 va Hnya!
Kult-ure Klub
Forgotten Worlds: la U.S. Gold prende la multi-direzione giusta
G.P. Tennis Manager: La Simulmondo commette doppio fallo nel set decisivo

GLI ONOMATOPEICI:

Fast-break: il ciuff mancato dell'Accolade
Grand Prix: Vroom! Vroom! con la Dinamic

GLI AMLETICI:

Scapeghost: l'ultimo adventure della Level 9... finalmente o purtroppo?
Sleeping Gods Lie. È meglio che la Entertainment International continui a dormire?
Journey: non proprio un RPG, non proprio un avventura... Adrian Mole?! Sicuramente no...

I VIOLENTI:

H.A.T.E.: la GREMLIN sferra un attacco su due fronti
Vigilante: Irem/U.S. Gold picchiano duro a casa vostra
Bomber: l'Activision sgancia una bomba sul mondo dei simulatori di volo

GLI ORIGINALI

Rainbow island: la Firebird trova Graftgold alla fine dell'arcobaleno
Oltre l'arcobaleno: K arriva alla fine dell'arcobaleno e trova la RainbowArts

I "NO COMMENT"

È orribile: la Horrorsoft sta per lanciare un gioco ispirato a Elvira, la vamp americana dalle grandi... ehm... possibilità...
Clown-o-Mania: i programmatori della starbyte fanno i pagliacci con le piattaforme in 3D
Nuclear War: il mondo viene distrutto in un batter d'occhio, ma la USG ne evidenzia il lato umoristico.
Attack Sub: la Electronic Arts a quota periscopio
Wipeout: surf intergalattico con la Gonzo games
Stormlord: piove sulla Hewson
Bad Dudes vs Dragonninja: i randa della Ocean
Impossible Mission: il classico gioco arcade ora disponibile anche in una delle vostre tasche
Qui prodest?
Another World: K-Voto 800

Diego Antonelli

CHI KAPPA SONO?

Ecco un test per mettere alla prova il vostro grado di K-fedeltà. Dovete riconoscere da che giochi (tutti recensiti su K) sono tratte le immagini qui a lato. Per i più smemorati la soluzione è scritta capovolta in fondo al box.
Buon divertimento

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________
4. ____________________
5. ____________________
6. ____________________
7. ____________________
8. ____________________
9. ____________________
10. ____________________

1 Centurion. 2 F1 GP. 3 Indiana Jones. 4 Jet Fighter II. 5 King Quest 5. 6 L. Larry III. 7 Operation Wolf. 8 Populous. 9 Populous II. 10 Sim City

I FLOP 50

Ecco i cinquanta peggiori giochi della nostra storia

DISK 15	163
TOM AND JERRY	179
TRANSPUTOR	262
SLIPSTREAM	235
WILLOW	238
REALM OF THE TROLLS	245
C. OF THE RAJ	270
ELEMENTAL	273
DOUBLE DRAGON	275
FRIGHT NIGHT	277
GARFIELD'S WINTER'S T.	294
GAZZA'S S. SOCCER	297
ROAD WARS	300
WHO FRAMED ROGER RABBIT	310
SUPERRUDGE 2000	312
KRISALIS	312
OPERATION HORMUZ	326
BY FAIR MEANS OR FOULS	332
DEF CON 5	340
KAYDEN GARTH	350
CHUCKIE KING 2	350
STUN RUNNER	360
HIGH STEEL	364
DUGGER	372
SPITTING IMAGE	378
ANDES ATTACK	380
WILD STREETS	384
BLOOD MONEY	385
KELLY X	390
LOW BLOW	391
SHINOBI	392
GALAXY FORCE	395
GREMLINS 2	405
TEENAGE QUEEN	408
SUPER GRID RUNNER	410
STUN RUNNER	410
LORD OF THE SWORD	412
MOTOR MASSACRE	412
I LUDICRUS	415
THUNDERWING	417
STREET GANG	418
N. MANSELL'S GRAND PRIX	421
GRAND PRIX	423
RAINBOW WARRIOR	425
MIGHT &MAGIC I	441
CRAZY CARS	442
DRAGON'S LAIR	447
DUNGEON QUEST	450
PIRACY on the High Seas	450
GHOSTBUSTERS II	451

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

FLASHBACK (Us.Gold)

La Delphine toglie ai Bitmap Brothers il k-parametro. Rompicapi, animazione spettacolari con gusto cinematografico. Un'avventura da godersi in tutti i particolari e che riesce a catturare al massimo la vostra immaginazione. Stupendo.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!

SPORT

SENSIBLE SOCCER (Renegade)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Età della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nistendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

http://www.oldgamesitalia.net/

STRIKE COMM

Ecco una delle recensioni più attese nella storia del divertimento elettronico. Con un ritardo superiore a un anno, atterra sui nostri PC il nuovo gioco di Chris Roberts, il papà della saga di *Wing Commander*.

LE ORIGINI

Chi segue le cronache videoludiche con attenzione sa che *Strike Commander* è un titolo la cui pubblicazione è stata più volte rimandata.

Spesso la posticipazione della data di uscita è un espediente commerciale per attirare l'attenzione del pubblico; peraltro la Origin, finora, è stata al di sopra di questi mezzucci, rispettando un ruolino di marcia per le uscite, previsto con largo anticipo, quasi a livello di piano quinquennale. Il ritardo di *Strike Commander* è stato causato da problemi squisitamente tecnici, dovuti principalmente all'ambiziosità del progetto. Chris Roberts iniziò a lavorarci subito dopo la pubblicazione di *Wing Commander II*, negli ultimi mesi del 1990, con l'intento di sviluppare un simulatore di volo assolutamente rivoluzionario, elaborando un sistema tridimensionale che sarebbe stato utilizzato in una nuova generazione di giochi Origin: RealSpace.

La fonte di ispirazione furono i simulatori militari, in grado di riprodurre realisticamente paesaggi, infrastrutture e mezzi grazie alla sinergia tra la tecnica di ombreggiatura di Gouraud e il texture mapping, ovvero la riproduzione di bitmap specifici o ripetitivi su strutture tridimensionali. La potenza di calcolo necessaria per effettuare queste operazioni in tempo reale è estremamente elevata, alla portata dei microprocessori 486 solo con la massima ottimizzazione degli algoritmi.

Se a ciò aggiungiamo il fatto che la narrazione che unisce le diverse missioni è estremamente curata e che la simulazione è decisamente superiore alle aspettative, possiamo comprendere come un anno di lavoro, per il team di 20 persone che si è occupato della realizzazione di *Strike Commander*, non sia stato sufficiente per completare l'opera.

> ***Strike Commander* è un altro gioco della Origin studiato per sfruttare al massimo le macchine di fascia alta**

LA STORIA

Strike Commander è ambientato nel 2011, in un panorama di stravolgimenti geopolitici tragicamente verosimile. Il manuale è in assoluto uno dei più belli che abbia avuto modo di sfogliare, nonostante la traduzione italiana, peraltro chiara, offra il fianco a qualche appunto. Organizzato sotto forma di rivista specializzata per mercenari, affronta dettagliatamente tutti gli avvenimenti che hanno portato al caos internazionale e descrive in una specie di inserto tutte le funzioni del gioco, in modo conciso ma efficace. Impressionante la bibliografia.

I fatti in sintesi:

1992 - Un rigurgito di nazionalismo nell'est mette in grave crisi la CSI, sconvolta da tensioni interne:

1994 - L'Iraq per la prima volta ammette l'esistenza di un arsenale nucleare. Il mancato rispetto di una risoluzione dell'ONU porta all'Operazione Fall Out. La seconda campagna militare nel Golfo, purtroppo, colpisce anche molti obiettivi civili causando una pesante ritorsione terroristica e militare del mondo musulmano. Il conseguente blocco delle forniture petrolifere spinge gli USA a ricercare il petrolio in Alaska, con gravi ripercussioni ambientali.

1995 - Secessione di Galles e Scozia dal Regno Unito, ottenuta con atti terroristici. Buckingham Palace viene fatto esplodere durante una sessione plenaria, il giorno di Guy Fawkes.

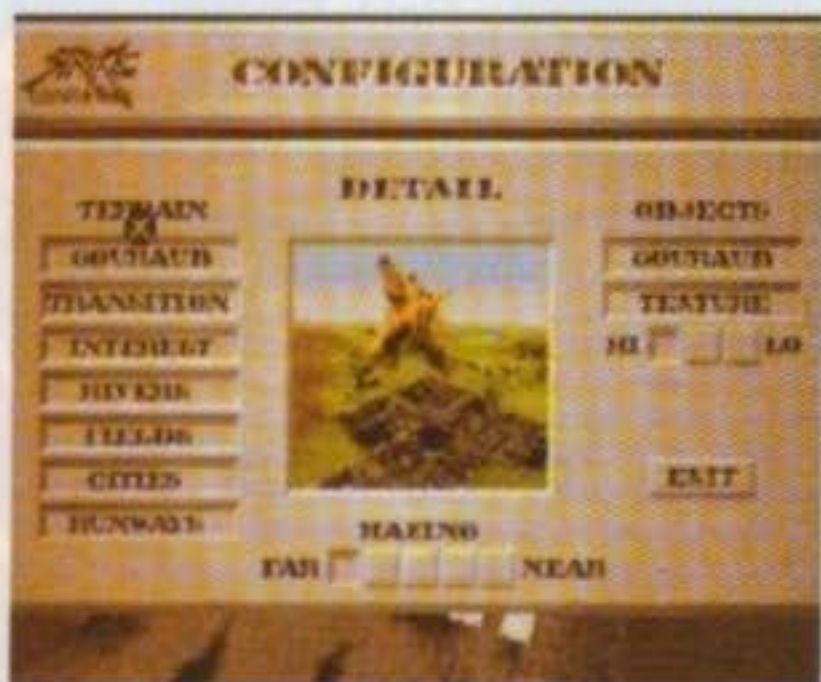
1997 - Gli USA sconfiggono il blocco mediorientale, ma molti campi petroliferi sono stati distrutti. Si intensificano le trivellazioni in Alaska e gli atti ecoterroristici aumentano del 700%.

1998 - USA, Inghilterra e Germania inviano truppe nella CSI per favorire repressione dei moti secessionistici interni.

2000 - Le forze occidentali subiscono pesanti sconfitte e sono costrette a ritirarsi. Nella CSI regna il caos. Il 16 aprile ha inizio una crisi economica di gigantesche proporzioni, la peggiore dal '29. In California arriva il "Big One", gli Stati Uniti rifiutano gli aiuti ai terremotati per la mancanza di fondi. La California minaccia una secessione e vengono inviate truppe federali.

2001 - Il Texas esce dall'Unione, seguito dall'Alaska che conta sulla protezione del Canada. Ha inizio la petroguerra che coinvolge questi stati, l'OPEC e quanto resta della CSI.

2002 - La CSI non è più superpotenza e il Giappone ne acquista quasi il 28%. L'IRS, l'ufficio del-

Le esplosioni, ed i crateri che vengono creati, sono estremamente realistiche. Potenza dei bitmap.

La configurabilità del dettaglio è totale. Anche su un 386 il gioco potrebbe girare decorosamente, senza però le acrobazie grafiche del 486

http://www.oldgamesitalia.net/

le imposte USA, cerca recuperare i crediti dovuti, anche con la forza.

2003 - L'unione perde altri stati - Compaiono le prime multinazionali globali in stile cyberpunk.

2005 - L'IRS acquisisce diritti sulla costituzione americana e il direttore noleggia dei mercenari per le riscossioni. La Turchia, per motivi di legislazione internazionale, diventa il ricettacolo di gruppi di mercenari.

2008 - L'economia italiana affonda e tornano gli Stati Pontifici. Dal momento che il Giappone è la prima potenza mondiale si registrano numerose conversioni alle religioni orientali.

2011 - E' ora di impugnare il joystick!

IL GIOCO

Nonostante le diverse missioni si svolgano in tutto il mondo, è la Turchia il luogo da cui si tirano le fila. In questo Paese infatti si trova la base dei Wildcats, il gruppo di cui facciamo parte, e di tutti gli altri gruppi mercenari concorrenti. Le missioni locali possono partire direttamente dal quartier generale, si balza "in sella" all'F-16 e si devasta l'obiettivo; per le missioni remote sarà necessario un volo di trasferimento, alla volta di un campo nei pressi dell'area delle operazioni. Dovremo occuparci degli aspetti amministrativi dal momento che i Wildcats sono a tutti gli effetti un'azienda: le armi e il carburante costano e talvolta dovremo accettare incarichi estremamente pericolosi per far quadrare il bilancio. Gli incontri con i "mandanti" avvengono in un bar di Istanbul, Selim's, frequentato da rappresentati di governi e megacorporazioni in cerca di servizi particolari. La concorrenza è feroce, soprattutto quella dei Jackal, e spesso non avremo molte alternative. L'interazione con gli altri personaggi ha diverse funzioni, dall'intermezzo tra una missione e l'altra, al briefing informale riguardo la missione. Effettivamente si tratta di un sistema "user-friendly" per fornirvi delle informazioni sugli sviluppi del gioco, meno freddo di semplici schermate testuali. La simulazione vera e pro-

Eccessive accelerazioni positive (in alto) o negative (in basso) possono causare gravi scompensi fisici, tra cui una temporanea perdita dei sensi.
Si rischia un contatto ravvicinato con il terreno che il pilota non apprezzerà particolarmente (a sx)

DUELLO AL SILICIO

Evitiamo di iniziare il confronto tra *Falcon 3.0* e *Strike Commander* con la banale frase "*F3.0* e *SC* duellano sui monitor PC", e passiamo subito all'analisi di rito. Complessivamente i due programmi si equivalgono, e si rivolgono a utenze diverse. *Falcon 3.0* potrà non avere la grafica spettacolare di *Strike Commander*, ma è ricco di opzioni e opportunità assenti nel rivale della Origin.

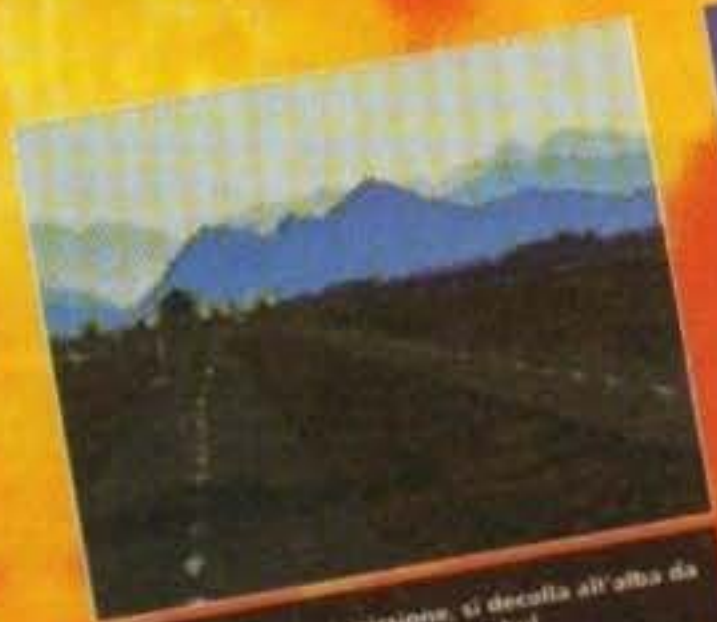
Innanzitutto il programma della Spectrum HoloByte permette di volare in formazione con un massimo di ben otto aerei alleati, ognuno dei quali ha ricevuto ordini personalmente da noi durante la fase di pianificazione strategica.

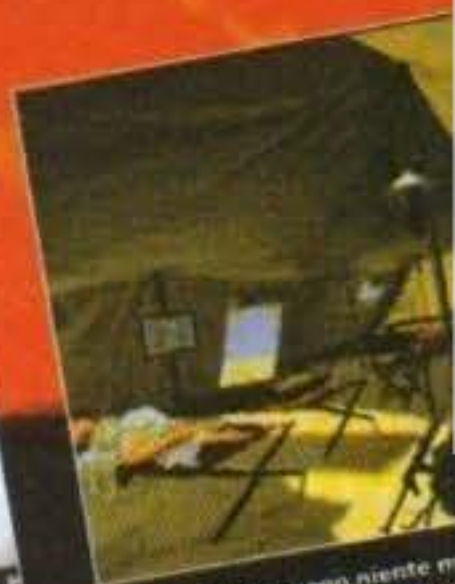
Detta fase di pianificazione è inoltre ricca di spessore e richiede una partecipazione attiva da parte del giocatore, mentre in *SC* basilarmente si devono risolvere missioni "prefabbricate". Inoltre nel gioco della Origin è assente la possibilità di giocare via modem con un amico o in rete con più amici. Il modello di volo di *SC* è leggermente semplificato, e potrà non piacere ai puristi, mentre molti parametri (dall'uso del radar all'impiego delle armi) sono stati facilitati.

D'altro canto, *Strike Commander* è caratterizzato dalla presenza di una trama che dà senso all'intera serie di missioni, e che si preannuncia avvincente. Non necessariamente, poi, le semplificazioni proposte sono negative, soprattutto se si considera la complessità dei manualoni di *Falcon*.

Infine, niente può competere con l'emozione di volare sui paesaggi di *SC*. Non si può però dimenticare che il gioco della Origin necessita di un 486 per girare decentemente, mentre *Falcon* è accessibile a partire da un 386/25MHz DX. A voi l'ardua sentenza!

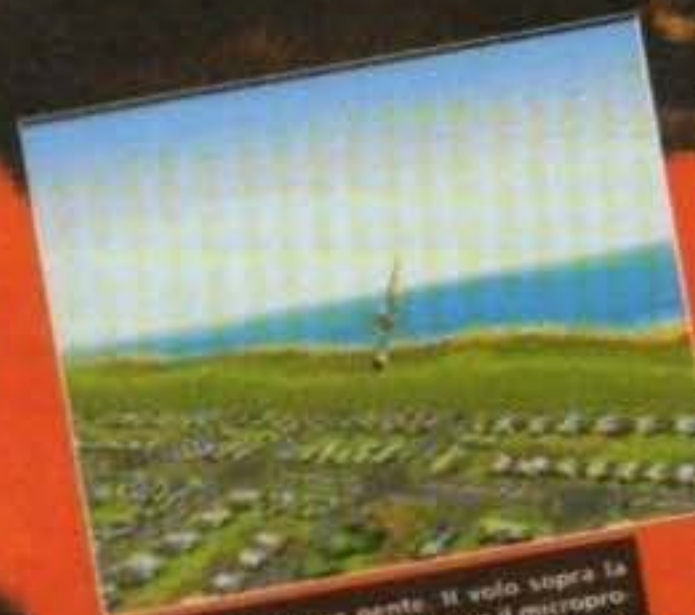
STRIKE COMMANDER

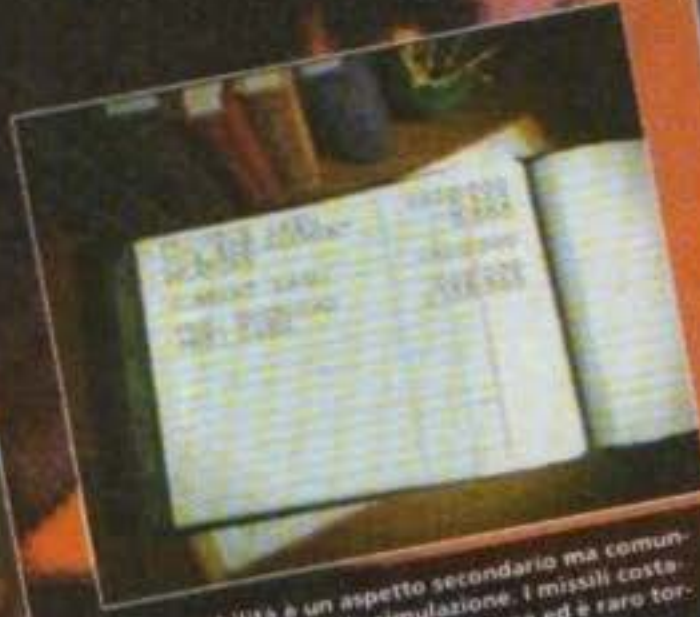
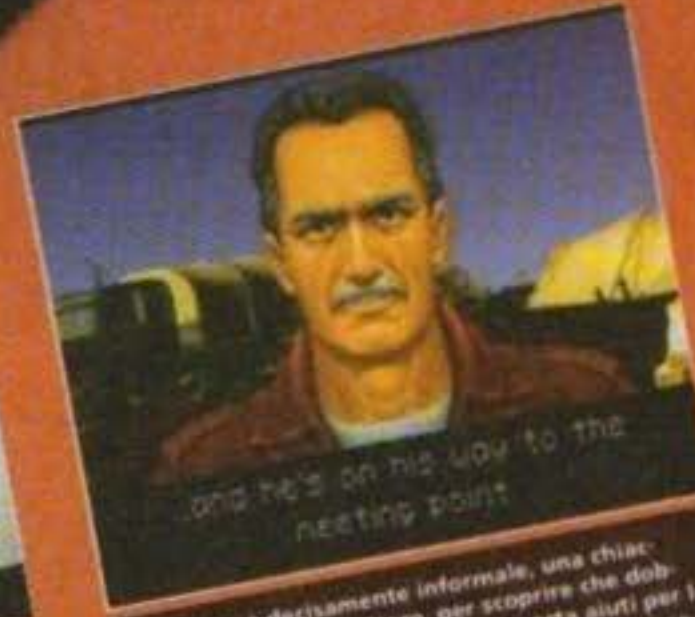
Completiamo insieme la prima missione di *Strike Commander*, piuttosto semplice da portare a termine ma abbastanza significativa. Una veloce panoramica sulla vita di un pilota del 2011.

Si parte! È la prima missione, si decolla all'alba da un campo volo nei pressi di Istanbul.

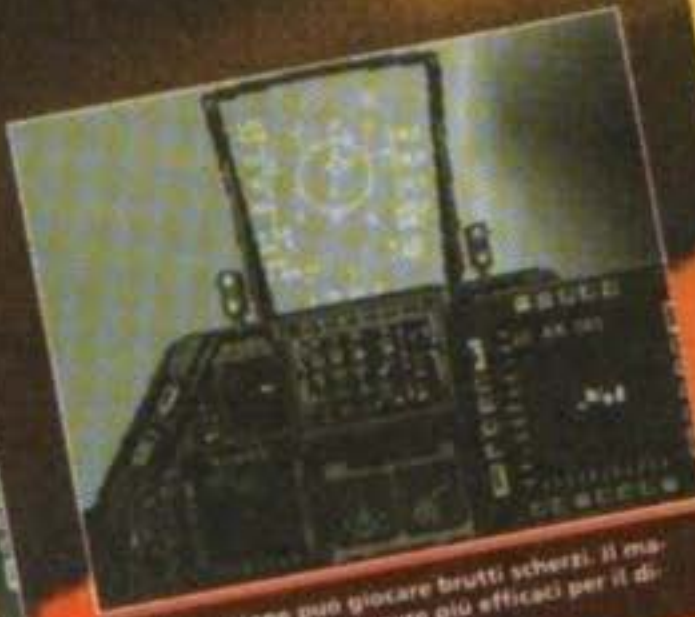
Il viaggio è tranquillo, raggiungiamo la Mauritania in poche ore. Lì troveremo un campo perfettamente attrezzato per accoglierci.

Gli alloggi non sono niente [illegible] semplici ma dotati di ogni co[illegible] La mia vicina di branda serve[illegible] care un salvataggio precede[illegible]

L'F-16 dovrà diventare il nostro migliore amico. Dovremo imparare a conoscere tutti i suoi dispositivi se non siamo interessati a una morte prematura.

Nel corso della missione dovremmo incontrare ostacoli aerei piuttosto che terrestri. I Sidewinder sono dei compagni di viaggio ideali, ma un paio di bombe al laser non guasteranno, in caso la contraerea dovesse farsi viva.

Molto bella la sequenza del decollo vista dall'esterno. L'asfalto della pista può competere con quello di F1 GP della Microprose.

Si torna alla base gente. Il volo sopra la città è uno stress notevole per il microprocessore e il rallentamento è sensibile an[illegible] 486 a 33 MHz.

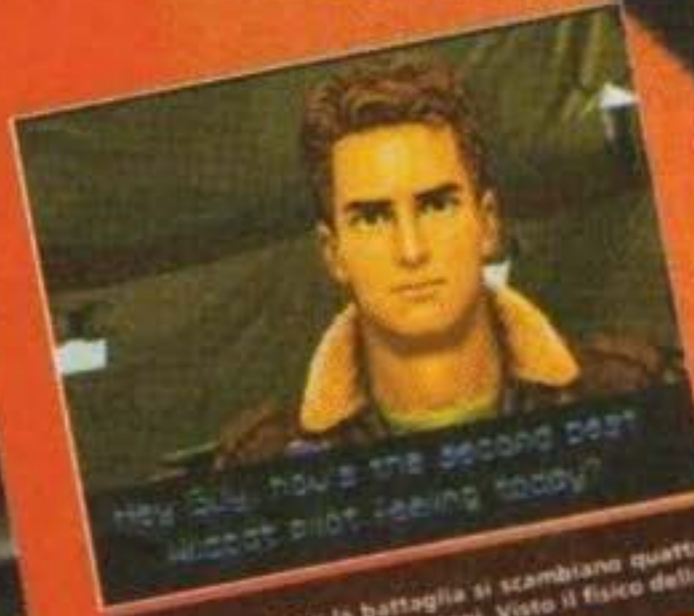
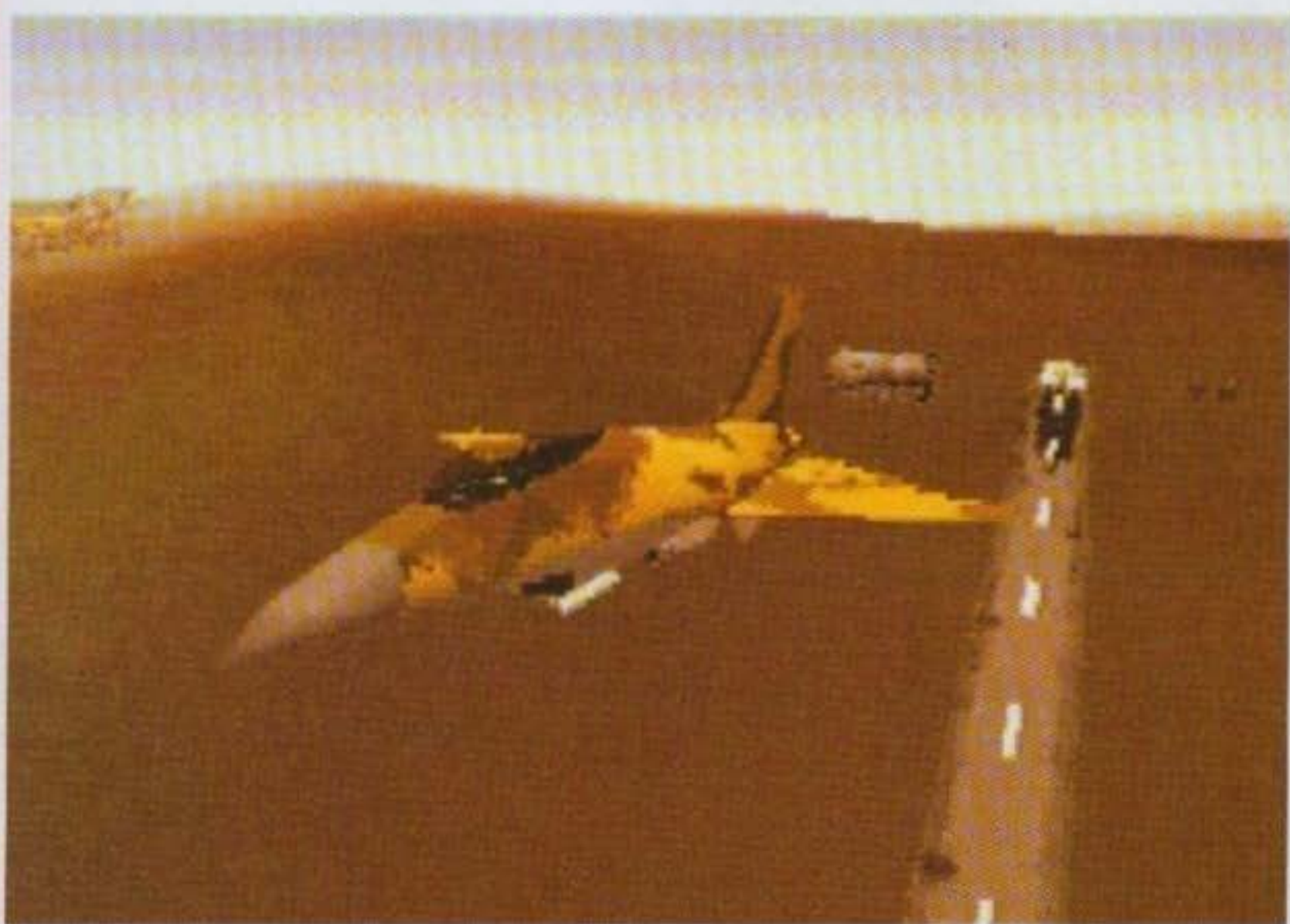
Questo sono io. Devo ricordarmi di mandare la foto alla mamma.

La contabilità è un aspetto secondario ma comunque importante nella simulazione. I missili costano, il carburante è quotato in borsa ed è raro tornare a casa senza danni ai velivoli.

Il briefing è decisamente informale, una chiacchierata con il boss, Stern, per scoprire che dobbiamo scortare un C-130. L'aereo porta aiuti per le popolazioni locali e qualcuno potrebbe non essere d'accordo.

...ano i nemici. La prima cosa da fare ...ezionarne uno. La funzione di inse...mento visivo del bersaglio aiuta ...to nei combattimenti. Anche il ra... a 360 è un notevole aiuto.

L'accelerazione può giocare brutti scherzi. Il manuale consiglia le manovre più efficaci per il disimpegno e l'inseguimento.

Quando siamo a una distanza sufficientemente ravvicinata possiamo lanciare un Sidewinder...

...che infatti va a segno. Selezionando un livello di abilità elevato per i nemici le cose non sempre vanno liscie. I piloti si impegnano in manovre evasive particolarmente efficaci e spesso ci si ritrova qualche brutta sorpresa in coda.

...atterraggio è piuttosto impegnativo ma è ...ssibile eseguirlo in automatico oppure ...lezionare l'opzione per l'atterraggio faci...tato.

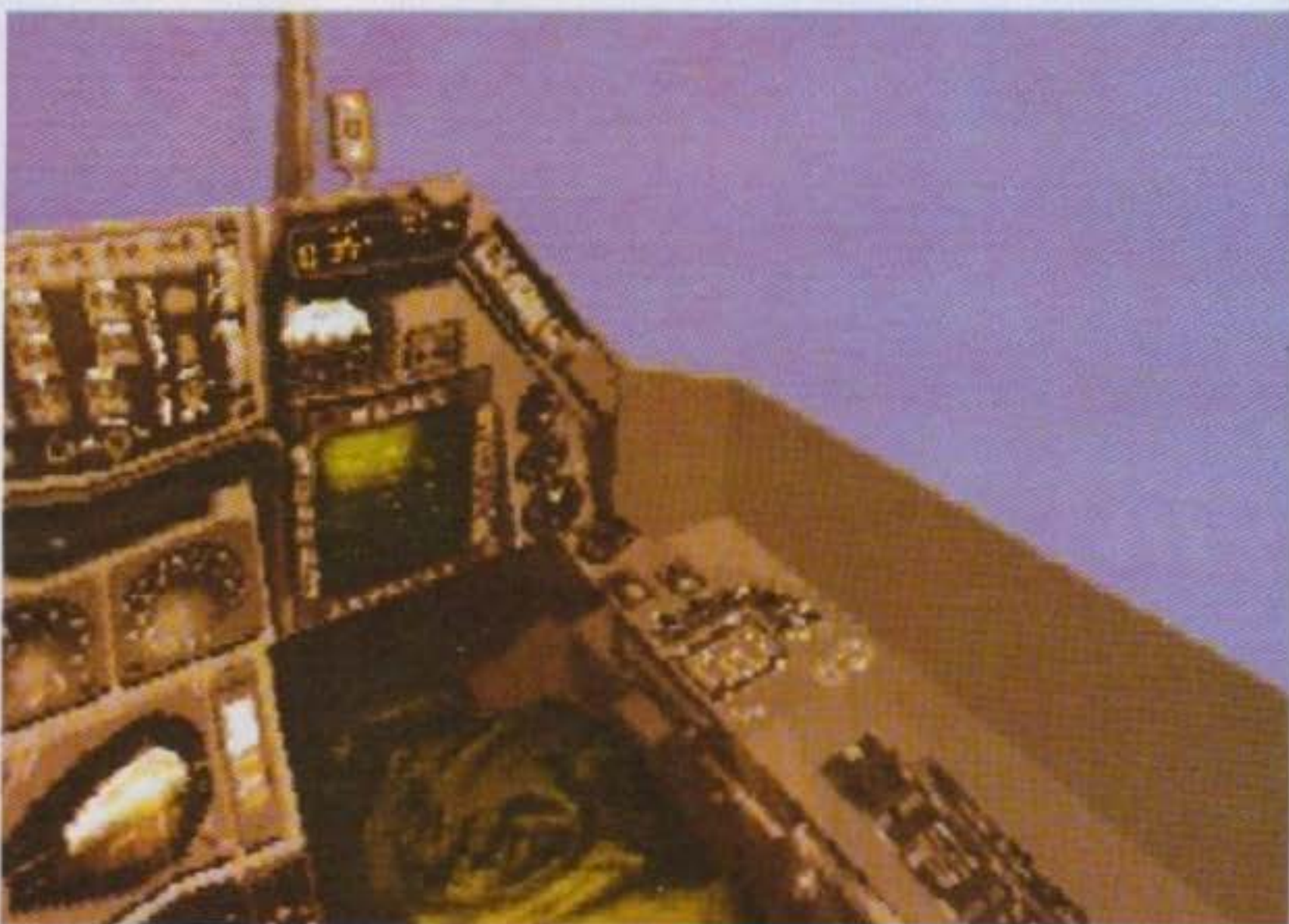
Finalmente a terra. Le animazioni bitmap sono molto curate.

Nella tenda dopo la battaglia si scambiano quattro chiacchiere con i colleghi. È di questi giorni la notizia che i Top Gun sono degli affamatoni. Visto il fisico delle pilotesse, chissà che nel 2011 non sia la stessa cosa...

Gouraud e bitmap danno il meglio nella rappresentazione degli oggetti. A questo F-16 manca solo la parola.

L'abitacolo è una fedele riproduzione di quello reale. Alcuni strumenti possono venire ingranditi per migliorare la leggibilità

pria è sorprendentemente realistica. Dico sorprendentemente perché in effetti *Strike Commander* appartiene alla stessa famiglia dei vari *Wing Commander*, decisamente posizionati sulla sponda arcade. Il cockpit riproduce abbastanza fedelmente l'abitacolo di un F-16 A, inclusa la sovraimpressione delle informazioni principali su pannello trasparente, in modo che il pilota non debba distogliere lo sguardo. La strumentazione riporta i dati riguardanti la velocità dell'aria, la quota sul livello del mare e quella relativa rispetto al terreno, l'accelerazione (G), la direzione, la presenza di nemici, e altro ancora, fornendo un quadro completo delle condizioni di volo. E' possibile ingrandire alcuni display per renderli leggibili, come ad esempio quello relativo all'armamento, i radar, lo schermo all'infrarosso per dirigere Maverick e bombe "intelligenti", la telecamera sul bersaglio, il display dei danni e così via. Importante la scelta degli armamenti, che deve essere effettuata in base al tipo di missione; il manuale fornisce informazioni precise e puntuali su ogni singola arma. Le quattro missioni di addestramento sono un ottimo test delle nostre capacità e un'utile palestra per familiarizzare con le diverse funzioni del programma, ma anche un pretesto per rilassanti voli turistici (salvo poi essere abbattuti da qualche postazione nascosta). Completo il campionario di avversari, aerei vecchi e nuovi con cui ci dovremo confrontare sul campo, anch'essi ampiamente documentati nel manuale. Nei duelli aerei è molto importante la manovrabilità del velivolo, direttamente proporzionale alla fluidità del gioco. Se i frame sono molto distanziati tra loro c'è il rischio di correggere maldestramente l'assetto dell'F-16, con conseguenti sciagure, in particolare nel volo radente. Fortunatamente la configurabilità del livello del dettaglio consente di cucire *Strike Commander* sulla misura del vostro PC, trovando il giusto compromesso. Unica nota negativa che ho potuto riscontrare è un'ingenuità riguardante la funzione di pilotaggio automatico: premendo il tasto A è possibile cedere il controllo al programma, per evitare lunghe trasvolate di trasferimento o sezioni come decollo e atterraggio (piuttosto difficoltoso), la cosa, però, vi consente di cavarvela anche quando il vostro aereo è semidistrutto (timone e reattori danneggiati). Altri particolari poco realistici sono la gestione del carburante, del peso dell'aereo che non perde eccessivamente in maneggevolezza anche a pieno carico, e dei colpi del mitragliatore.

LA TECNICA

È inutile menare il can per l'aia: è l'aspetto tecnico il vero motivo per cui *Strike Commander* fa notizia, lo stimolo che ha spinto migliaia di utenti MS-DOS americani a prendere d'assalto i negozi specializzati il primo giorno di vendita. Ancora una volta si è rivelata vincente la politica del gioco studiato per sfruttare al massimo le macchine di fascia alta, inizialmente adottata da Origin per *Wing Commander* e ora estesa a tutti i prodotti della software house, screen saver compresi. Il tutto si concretizza in un'ottima approssimazione del terreno, che ci consentirà di volare su dune di sabbia, praterie, colline, montagne innevate, canyon dalle pareti verticali con un dettaglio incomparabile rispetto alle precedenti implementazioni ludiche. Il realismo garantito dall'integrazione di texture mapping, Gouraud shading ed effetti sonori è impressionante. Il rapporto qualità-fluidità è particolarmente favorevole quando sono coinvolti gli scenari desertici o nevosi; anche a volo radente le caratteristiche fisiche del terreno vengono riprodotte alla perfezione, al punto che le viste esterne potrebbero competere con simulatori militari che sfruttano ben altre piattaforme hardware.

I bitmap di grandi dimensioni, per esempio quello che rappresenta la città, garantiscono un'ottima resa se visti da una certa distanza ma perdono di efficacia durante il volo a distanza ravvicinata

Il panning dinamico che riproduce il movimento della testa del pilota è

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CAVALIERE ELETTRICO

L'*F-16 Fightning Falcon* rappresenta uno dei più grossi successi dell'aviazione militare di tutti i tempi. Concepito verso la metà degli anni Settanta come caccia intercettore a basso costo, il *Falcon* è oggi uno degli aerei più versatili e capaci mai costruiti. Le sue missioni includono combattimento aria-aria e attacco al suolo. Il *Falcon* è stato il primo aereo a impiegare la tecnologia *fly by wire*, nella quale una centralina computerizzata interpreta i comandi inviati dal pilota e controlla autonomamente l'aereo, permettendo manovre di grande agilità e precisione. Questa caratteristica gli ha guadagnato il soprannome di "Jet Elettrico". Con l'avvento del modello *C*, capace di impiegare missili radar a lunga gittata, l'*F-16* è oggi un aereo adatto a qualunque missione, ed è diventato la scelta migliore per l'aviazione di oltre una dozzina di paesi, dall'Olanda all'Egitto. Costantemente aggiornato sia nella tecnologia che nelle armi imbarcate, si prevede che questo aereo continuerà a combattere nei cieli di tutto il mondo ben oltre l'anno 2000.

e causano un rallentamento sensibile sulle macchine meno potenti. Mancano purtroppo le ombre, di difficile realizzazione a causa delle deformazioni imposte dalle caratteristiche del terreno, impedendo una corretta valutazione visiva della quota del velivolo e, di conseguenza, causando, di tanto in tanto, inattesi incidenti. Gli oggetti come aerei, mezzi corazzati, navi, installazioni e infrastrutture, sono praticamente perfetti, addirittura eccessivi se si pensa che la velocità con cui vengono sorvolati non consente di apprezzarne i dettagli più minuti. Forse proprio per questo motivo è stata inclusa l'opzione View Object che consente di ammirare queste piccole sculture digitali. L'attenzione per i dettagli è testimoniata da chicche come la rappresentazione di un'esplosione sulla neve: il cratere lascia intravedere l'erba sotto il manto bianco e il terreno smosso dalla deflagrazione. Le viste interne ed esterne, attivabili automaticamente o manualmente, sono quelle classiche, se si eccettua la visuale all'interno dell'abitacolo. Qui Chris Roberts ha veramente superato sé stesso: non più inquadrature fisse di fronte, ai lati e dietro, ma un panning dinamico a 360 gradi che corrisponde allo spostamento della testa del pilota. Mozzafiato! Ben fatte anche le sezioni disegnate che si riferiscono agli avvenimenti a terra, con animazioni ben realizzate e immagini statiche che raccolgono nel tratto l'eredità di *Wing Commander*. Il sonoro è un aspetto di primaria importanza in *Strike Commander*, un contributo notevole alla creazione dell'atmosfera adatta. Le musiche variano a seconda della situazione e si integrano ottimamente con l'azione e con esse convivono tutti gli effetti speciali, eccezion fatta per il motore. Un discorso a parte merita la sintesi vocale, eccellente sulla SoundBlaster Pro, che è possibile incrementare acquistando *Strike Commander Speech Pack*, un set di tre dischi ad alta densità che porterà la mole dell'installazione a ben 41 Mb. Ne varrebbe la pena solo per sentire le comunicazioni tra i piloti in volo. Supportati i principali dispositivi di controllo, ThrustMaster compreso; i fortunati possessori di questo joystick potranno controllare facilmente la cloche, le armi, il "gas" e lo spostamento della testa del pilota. Se vi piacciono i simulatori di volo e il vostro PC è della taglia giusta non avete scuse: correte dal vostro rivenditore di fiducia e assillatelo fino a che non riuscirete ad accaparrarvi una copia.

Alessandro Cattelan

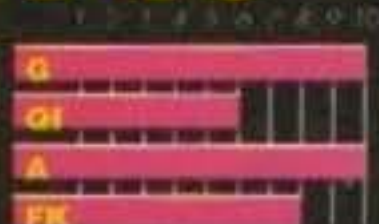
Spessoi fenomeni atmosferici limitano la visibilità, come nel caso di questa foschia

Genere Simulatore di volo
Casa EA/Origin
Sviluppatore Chris Roberts

- Grafica strepitosa
- Effetti sonori e parlato digitalizzato di ottima qualità
- Buon livello della simulazione
- Completa configurabilità del grado di dettaglio

- Notevoli richieste in termini di hardware
- Lento sulla stragrande maggioranza dei PC

Versione PC

***SC* è semplicemente mastodontico: un'installazione parziale richiede 27 Mb di hard disk mentre per quella completa si parla di 35 Mb.Con l'aggiunta dello Speech Pack opzionale si raggiunge il valore record di 41Mboccupati su harddisk, senza le attenuanti (programmi di compressione tipo Stacker non funzionano) Sono necessari un minimo di 2,5 Mb di RAM per farlo girare (male) e solo con 8Mb riuscirete a godervi tutti gli effetti sonori e il parlato sintetizzato, combinandoli con uno Smartdrive in grado di ridurre al minimo i caricamenti. Le schede audio sono supportate in tutte le combinazioni più acrobatiche, con l'optimum costituito dall'accoppiata SoundBlaster Pro-Roland. Il microprocessore deve essere almeno un 386 ma è caldamente consigliabile un 486. Con un 486 33 MHz, comunque, la fluidità è discreta. In realtà la configurazione ideale per ottenere la massima fluidità è per ora utopistica: Pentium, 16 Mb di RAM, controller e hard disk SCSI-II per eliminare il collo di bottiglia sul trasferimento dei dati.**

La premessa che devo fare è che la macchina su cui ho provato il gioco è un 486 a 66 MHz con 8 Mb di RAM, hard disk IDE con una velocità di trasferimento dei dati intorno ai 500 Kb/s e una scheda sonora SoundBlaster Pro. In queste condizioni *Strike Commander* si è rivelato molto giocabile, coinvolgente grazie alla grafica iperrealistica e con una notevole precisione nella simulazione, anche se non al livello di *Falcon 3.0*.

Le cose cambiano su un 386 dove è ingestibile al massimo grado di dettaglio: si è costretti ad eliminare il Gouraud shading dagli oggetti e dagli scenari, perdendo in termini di realismo e coinvolgimento. Ciò che resta è una buona simulazione, godibile ma non diversa da molte altre.

Effettivamente il giudizio su *Strike Commander* varia a seconda della configurazione del vostro PC, mantenendosi peraltro positivo. Se potete permettervelo, non perdetevi questo simulatore che sicuramente diventerà una pietra miliare, come lo fu *Wing Commander*.

Ogni arma ha un'applicazione ideale. In questo caso, un bunker particolarmente coriaceo, le Durendal sono particolarmente indicate

nota bene

Se si esclude *Falcon 3.0* (vedi box), i programmi che potrebbero interessare l'acquirente di *Strike Commander* sono essenzialmente *F-15 Strike Eagle III* e *Wing Commander II*. Il primo presenta numerose analogie con l'ultimo nato della Origin, riguardo al target di pubblico e alle tecniche di rappresentazione tridimensionale. Alla resa dei conti *SE III* è un prodotto meno sofisticato, pur mantenendosi su un buon livello qualitativo: la simulazione non è altrettanto accurata, e la grafica che solo quattro mesi fa ci stupì, confrontata con il texture mapping associato a Gouraud di *SC* appare addirittura rozza. *Wing Commander II* è stato sinora il fiore all'occhiello della casa di Lord British nella categoria "divoratori di MHz e dischi fissi con grafica spettacolare". Vi assicuro che se la seconda puntata della saga spaziale vi ha lasciato a bocca aperta, questa prima puntata della saga terrestre vi terrà con il piloro in bella mostra e la lingua a penzoloni per parecchio tempo: superiore in tutti i comparti, da quello simulativo alla storia di contorno.

http://www.oldgamesitalia.net/

RADIO ANCH'IO

metti la radio nel PC

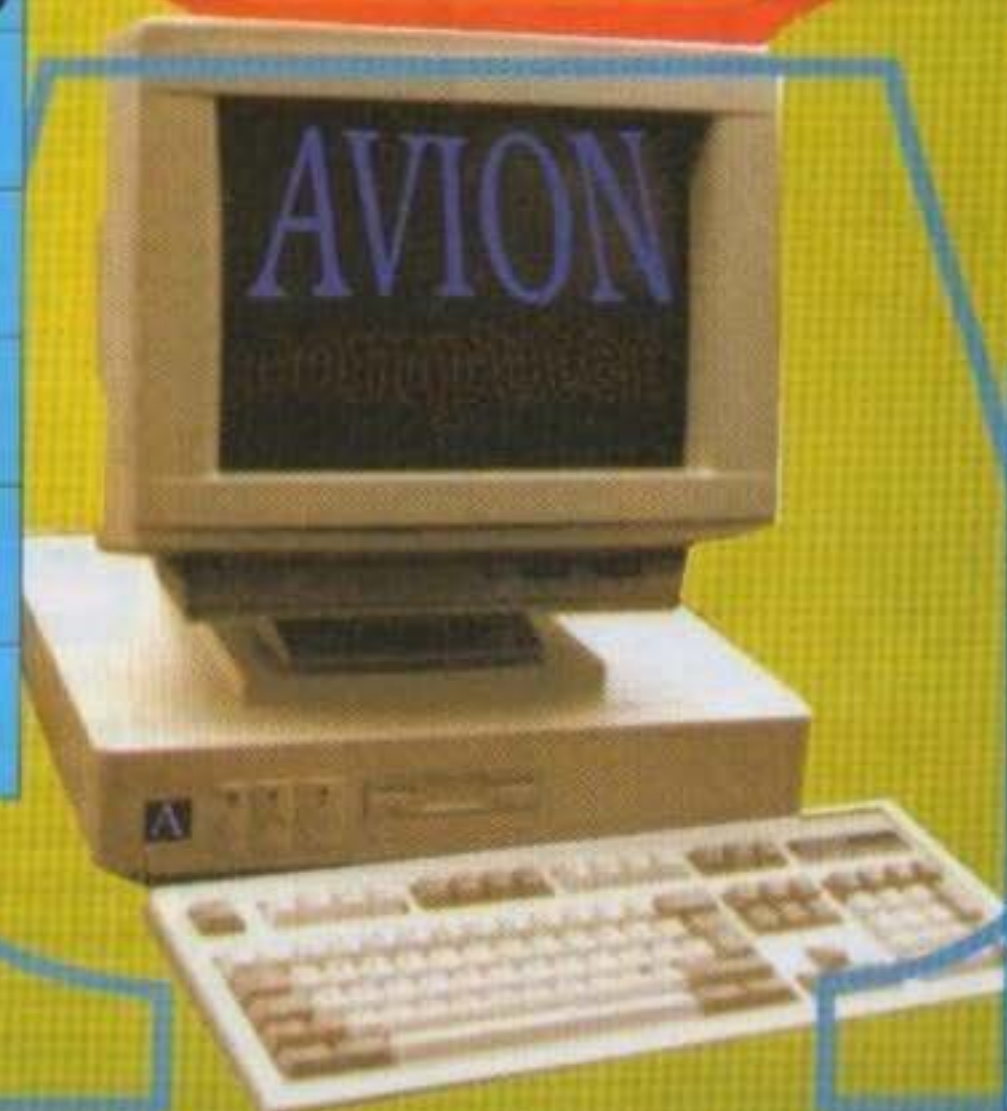
AVION PC

Case desktop o slim, controller I.D.E., minidisco 3.5 1.44 Mb, scheda grafica S.vga 1024 x 768, monitor colori 14' a bassa emissione di radiazioni, tastiera 2 seriali 1 parallela, mouse, DOS 5.0 + Windows 3.1

...ed anche tutte le funzioni di una scheda sonora

novità mondiale

la prima e l'unica

CPU	RAM	HD	prezzo
386 SX 25 Mhz intel	2	80 Mb	1.500.000
386 SX 33 Mhz A.M.D	2	80 Mb	1.600.000
386 DX 33 Mhz Intel	4	120 Mb	1.900.000
386 DX 40 Mhz A.M.D	4	120 Mb	1.980.000
486 SX 25 Mhz Intel	2	120 Mb	2.100.000

CPU	RAM	HD	prezzo
486 DX 25 Mhz intel	4	120 Mb	2.400.000
486 DX 33 Mhz Intel	4	120 Mb	2.900.000
486 DX 50 Mhz Intel	4	200 Mb	3.800.000
486 DX2 50 Mhz Intel	4	120 Mb	3.200.000
486 DX2 66 Mhz Intel	4	200 Mb	3.950.000

© by Gianluca Ventura

sede legale
via Ampere, 116
20131 MILANO
tel. 02/2619654 - 26110347
fax 02/26140310

distributore esclusivo
UFFICIO

sede operativa
via Porpora, 114
20131 MILANO
tel. 02/70631933 - 43
fax 02/70631953

http://www.oldgamesitalia.net/

Riuscirà Dino Dini a riconquistare il trono di Re delle simulazioni calcistiche "rubatogli" da Jon Hare e compagni con *Sensible Soccer*? Questa, ovviamente, è la domanda che migliaia di appassionati di calcio elettronico si stanno ponendo da mesi. Dopo continui ritardi, fastidiosi rinvii e speranze a lungo disattese (spiegate dal divorzio tra Dini e la Anco e dal suo conseguente passaggio alla Virgin) possiamo finalmente darvi la risposta.

i tradizionale ingresso in campo delle squadre non è cambiato di molto rispetto a *Kick Off 2*, ma in *Goal*, con grande disappunto degli spettatori, tra il campo e le tribune c'è la pista d'atletica.

Quando *Kick Off* apparve sulla scena dei videogiochi, tutte le altre simulazioni di calcio (e gran parte del software d'altro genere, se è per quello) dovettero andare a nascondersi. Chiunque fosse qualcuno e/o contasse qualcosa si fece prendere da *Kick Off*... il pubblico, i recensori, i responsabili di marketing di case di software concorrenti... *Kick Off 2* fu accolto allo stesso modo. E poi, quasi due anni più tardi, arrivò *Sensible Soccer* e monopolizzò l'attenzione di tutti.

A questo punto, devo premettere che non mi sono mai divertito a giocare a *Sensible Soccer* tanto quanto mi sono divertito a giocare a *Kick Off*. *Sensible Soccer* è il più "levigato" tra i due, ma la sua scala visiva mi ha sempre dato l'impressione di essere troppo lontano dall'azione. Questa è una critica rivolta anche a *Kick Off* ma per altre ragioni.

Certamente non è una critica da rivolgere a *Goal*. Qui ci si sente sempre parte dell'azione, in tutti i sensi. Coloro che criticano *Kick Off* dicono che è poco controllabile. Al contrario, io penso che una volta che si riesce a familiarizzare con la velocità di *Kick Off*, ci si accorge che ci sono più opportunità per un tipo di gioco personalizzato e legato all'abilità del giocatore. In *Goal* questo potenziale è addirittura maggiore.

Mentre *Kick Off* ha la tendenza a diventare una gara di "calcia-e-corri" e *Sensible Soccer* è più votato ai passaggi (ehi, mi dispiace, ma le comparazioni sono inevitabili), *Goal* è in grado di soddisfare gli amanti di qualunque stile di gioco. Alcuni miei amici che puntavano a giocare di passaggi sono riusciti a ottenere buoni risultati piuttosto in fretta... finché la mia perseveranza nel giocare in modo egoistico non ha pagato e sono diventato più abile nel controllo di palla. Vi dico una cosa, è una sensazione meravigliosa riuscire a fare in modo che la palla si comporti come se fosse attaccata con un elastico ai piedi del vostro calciatore.

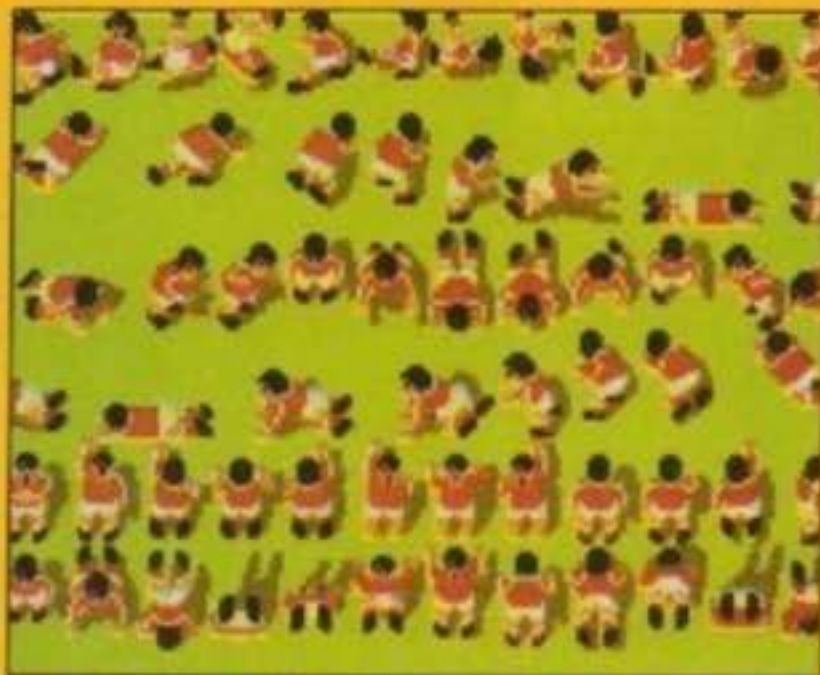
Uno dei problemi di *Kick Off 2* era che era troppo difficile segnare, al di là di quanto uno

SCELTE E ANCORA SCELTE

Ci sono dozzine di opzioni in *Goal*, tutte quelle che ci si potrebbe aspettare - come poter cambiare i nomi delle squadre e dei giocatori (delle prime divisioni di Germania, Italia, Inghilterra, Francia, Spagna e Scozia, più un certo numero di nazionali europee), decidere chi schierare nella formazione titolare, visionare gli attributi dei calciatori, e modificare i colori e lo stile delle maglie. Tutte questi particolari possono essere salvati su disco. Ci sono campionati e coppe, e le statistiche a fine partita vi consentono di vedere quanti tiri nello specchio della porta sono stati scagliati da ciascuna squadra, quante parate sono state fatte dai portieri e via dicendo, oltre a sapere la percentuale del possesso di palla (informazione frivola ma comunque interessante). Il replay ha tutte le funzioni canoniche: avanti/indietro veloce, rallenti e fermo immagine. E si può anche salvare su disco.

Una cosa che invece non mi aspettavo di trovare è l'opzione "Arcade". Non è gran che ma è comunque divertente: cinque livelli di difficoltà crescente, un punto per ogni gol segnato al Livello Uno, due punti al Livello Due e via dicendo. L'attuale record è 14 punti. Infine, *Goal* può essere giocato col campo che scorre orizzontalmente o verticalmente. Giocare da sinistra a destra e viceversa è inizialmente un po' strano ma ci si abitua presto. Ciò nonostante, io preferisco il modo tradizionale con scorrimento verticale.

http://www.oldgamesitalia.net/

LA CLASSE NON È ACQUA

Insomma, ma cosa può fare un calciatore in *Goal*?
Può correre (che sorpresa!). Ma sapevate che ogni calciatore ha il suo tasso di accelerazione e decelerazione. Gli ci vuole tempo per raggiungere la sua velocità massima, il che consente di avere un miglior controllo di palla alle basse velocità. Spingendo la palla in avanti, il calciatore acquista velocità ma rallenta quel tanto che basta quando è sulla palla per mezzo secondo. E funziona alla grande. È molto più facile dribblare di quanto lo fosse in precedenza. In men che non si dica ci si trova a compiere una serie di magnifiche mosse (ci si può anche fermare e dimostrare la propria classe infastidendo così un avversario umano inferiore). I calciatori hanno anche otto attributi "comportamentali", ma non ci farei molto caso visto che non si notano gran che durante il gioco.
Può catturare la palla (ma non si incolla al piede) e poi decidere cosa farci. Questa caratteristica che rendeva *Kick Off* così giocabile era purtroppo assente in *Sensible Soccer*. Catturare la palla è una cosa naturale e consente un controllo di palla più coinvolgente.

Può contrastare l'avversario, urtarlo o commettere fallo ma non può passargli attraverso da dietro. Questo significa che un buon giocatore può, se necessario, proteggere la palla col corpo impedendo all'avversario di portargliela via, ma d'altro canto se l'avversario è abile può sfruttare questa situazione per portare via la palla.
Il doppio effetto può essere applicato a qualunque tiro, sia esso un pallonetto, un rinvio o un calcio di punizione. Praticamente, è l'equivalente dei cambi di direzione a mezz'aria durante un salto in un gioco di piattaforme. Certo, non è realistico, ma sicuramente aumenta la giocabilità.
Può tirare cannonate, ma solo dall'interno dell'area piccola (quando ha la fortuna di trovarsi libero in quella posizione) da dove non sbaglierebbe comunque. Ecco perché quando si calcia, al di là della direzione, la palla viene mandata in uno dei sette della porta. Una gran bella sensazione.

DUE INQUADRATURE SONO MEGLIO DI UNA

O almeno così la penso io. Preferisco la visuale più ravvicinata alla *Kick Off*. L'inquadratura più allargata, alla *Sensible Soccer*, in determinate situazioni (quali rinvii, corner, punizioni o rimesse laterali) funziona meglio di quanto pensassi. Naturalmente, si può sempre selezionare l'inquadratura con cui giocare - o giocare con una sola inquadratura, a seconda delle vostre preferenze.

Questa inquadratura allargata, che consente di tenere sott'occhio una maggiore porzione di campo, è un'idea "rubata" a *Sensible Soccer*.

Questa invece è la classica visuale dei precedenti giochi di Dino Dini. In più, c'è anche la possibilità di giocare col campo a scorrimento orizzontale, ma dubitiamo che molti la utilizzeranno.

Ci sono dozzine di simulazioni di calcio sul mercato ma le alternative a *Goal* sono ovvie: il primo *Kick Off*, ancora disponibile in qualche compilation o come "budget", come anche *Kick Off 2*, ma entrambi sono inferiori a *Goal*. D'altro canto c'è *Sensible Soccer*... anche se qualcuno, oltre a non gradire i calciatori in miniatura, ritiene che *Sensible Soccer* non sia altrettanto giocabile quanto *Kick Off*. Altri invece preferiscono l'inquadratura allargata di *Sensible Soccer* perché consente un tipo di gioco più tattico e trovano i calciatori più facili da controllare. Personalmente, dopo aver giocato a *Goal*, ritengo che *Sensible Soccer* sappia di monotono.

Le statistiche di fine partita riportano informazioni di ogni genere, alcune interessanti, altre meno.

Un'altra opzione mutuata da *Sensible Soccer* è la possibilità di disegnare un torneo di Coppa personalizzato.

http://www.oldgamesitalia.net/

fosse bravo con la palla al piede. I portieri erano troppo bravi in assoluto. I portieri di *Goal* sembrano invece essere calibrati in modo perfetto: uno non si sente mai né troppo preoccupato né troppo sfrontato a riguardo delle capacità dei portieri controllati dal computer. In *Goal*, le reti possono venire a grappoli, ma quando uno subisce un gol è colpa sua e non si sente di incolpare niente o nessuno. Mi è capitato di aver perso eppure essermi divertito più che in altre partite dove magari avevo vinto.

Devo premettere che non mi sono mai divertito a giocare a Sensible Soccer tanto quanto mi sono divertito a giocare a Kick Off

Per quanto riguarda le tattiche, ne abbiamo a disposizione quattro: 4-4-2, 4-3-3, 4-2-4 e 5-3-2. A differenza dei precedenti prodotti di DIno Dini, in *Goal* i giocatori rispetteranno la disposizione tattica anche quando non siamo in possesso di palla. Non si esclude prossimamente un editor di tattiche!

L'aspetto grafico di *Goal* è adeguato. L'animazione dei calciatori è funzionale eppure occasionalmente accattivante (particolarmente quando segnano e fanno gesti di gioia). L'uso del sonoro invece è encomiabile. Una folla interattiva crea un forte brusio che spesso fa andare il cuore a mille. I canti della curva sono dei veri e propri ruggiti e non sono per niente monotoni, dato che il pubblico tende a reagire a seconda dell'azione. Il loro entusiasmo cresce quando un giocatore si avvicina alla porta avversaria. I "quasi gol" vengono salutati con un "OOOOOAAAAAH!". Il tutto ha una sua corposa sostanza e rende il sonoro di *Sensible Soccer* piatto e intermittente.

Potrà sembrare difficile da credere, ma mi sono avvicinato a *Goal* senza pregiudizi. Eppure non ho potuto fare a meno di restarne affascinato. Posso facilmente vedermi giocare a *Goal* fra un anno - e certo non posso dire altrettanto per gran parte del software pubblicato oggigiorno. *Goal* è tutto quello che era *Kick Off* e altro ancora. A Dino Dini non piace parlare del suo trasferimento dalla Anco alla Virgin Games, ma penso che il passaggio gli abbia fatto più che bene. *Goal* è il Pelé (o per tutti i tifosi napoletani tra i nostri lettori, il Maradona) delle simulazioni di calcio. È semplicemente il migliore su qualunque macchina.

Gary Penn

AZIONI DI GIOCO

RIMESSE, CORNER, PUNIZIONI

Le rimesse, i calci di punizione nei pressi dell'area e i corner vengono gestiti in modo diverso da *Kick Off* e *Sensible Soccer*. Non ci sono icone, bensì viene usata una linea tratteggiata (alla *Striker*) per determinare la direzione generale, la lunghezza e l'altezza della rimessa. Penso che l'approccio di *Sensible Soccer* (nessuna linea né icone, solo il giocatore) sia più immediato. I corner funzionano più o meno allo stesso modo delle rimesse.
I calci di punizione sono leggermente diversi dato che alla squadra che subisce la punizione vengono concessi alcuni secondi per adattare la barriera, spostando o aggiungendo/togliendo alcuni giocatori.

CALCI DI RIGORE

Qui non ci sono linee tratteggiate, semplicemente il rigorista contro il portiere. Il calciatore calcia la palla normalmente (è consentito il doppio effetto) e il portiere si tuffa al momento opportuno. È semplificato al massimo e mi va bene così.

FUORIGIOCO E PASSAGGIO AL PORTIERE

Peccato che non ci sia il fuorigioco. C'è invece la nuova regola del passaggio al portiere che funziona benissimo. Le squadre controllate dal computer sono in grado di darvi del filo da torcere e hanno una loro propria personalità. Questa è stata una piacevole sorpresa. Di solito non considero molto le simulazioni sportive per un giocatore, ma *Goal* si dimostra un avversario tosto per i giocatori solitari.

Nelle foto in alto e in basso di questo box si può vedere la linea tratteggiata che indica la direzione e la distanza del calcio d'angolo e della rimessa laterale.

Genere Sportivo
Casa Virgin Games
Sviluppatore Dino Dini

- Immediatamente giocabile
- Consente di far valere la propria classe e abilità più di qualunque altra simulazione di calcio.
- Effetti sonori veramente d'atmosfera
- Squadre controllate dal computer di buon livello

- Mmm...non ci sono difetti vistosi. Può sembrare difficile all'inizio se non avete mai giocato a Kick Off
- E se odiate Kick Off, probabilmente sarete scettici nei confronti di Goal

Versione Amiga

Goal risiede su due dischi non installabili su hard disk e richiede un mega di RAM. Gira su qualunque Amiga in circolazione (al momento di andare in stampa non era ancora stato testato sul 4000 quindi non ne siamo sicuri). La Virgin sta pensando anche a una versione apposita per il 1200 che sfrutti le potenzialità del nuovo chipset e, ovviamente, ha intenzione di realizzare versioni per tutte le macchine in circolazione. Entro la fine dell'anno dovrebbero uscire versioni ST e PC e, in un secondo tempo, versioni per console.

K VOTO

940 AMIGA

G
QI
A
FK

Goal è tutto quello che uno può volere in una simulazione di calcio. Ci sono più opzioni di quante se ne possano desiderare (per quello che valgono). Il controllo di palla è eccellente e l'atmosfera da partitissima che riesce a creare non ha confronti. *Goal* è roba da Campioni del Mondo. È il nuovo metro di paragone dei giochi di calcio. *Sensible Soccer II* dovrà essere una cosa dell'altro mondo per riuscire a batterlo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti · ore · giorni · settimane · mesi · anni

Come per la Coppa, si può creare un campionato a propria immagine e somiglianza (?), scegliendo il numero di squadre e di giocatori, i punti per la vittoria, il livello di abilità delle squadre guidate dal computer e di quelle guidate dai giocatori.

http://www.oldgamesitalia.net/

LE

Town cursed by traged

3 People missing

Winthrop House heir located

Aliens ate my dog!

Shocked Jogger tells of fishmen near cliffs.

(sinistra) All'inizio del gioco questo giornale ci permette di conoscere il background di questo personaggio.
(destra) La scheda del personaggio mostra le tradizionali caratteristiche e statistiche tipiche del GdR.

Aaaarghh!!!! Con un balzo inatteso lo zombie gocciolante di bava si avventa sul nostro personaggio. Bwarrr!!!! La motosega entra in azione e il mostro dall'oltretomba si frammenta in carne putrefatta coperta di muco. Davvero curioso per un gioco MicroProse...

Di questi tempi, case infestate, mostri gocciolanti di sostanze disgustose e personaggi che incontrano fini tetrissime sembrano essere la norma. Dopo l'ottimo *Alone in the Dark* della Infogrames e prima dell'atteso *The 7th Guest*, *The Legacy* tuffa di nuovo il giocatore in una dimensione da incubo popolata di creature della notte, antiche maledizioni ed effetti sonori d'atmosfera. Escludendo un improvviso coinvolgimento dei programmatori stranieri nelle vicende di *Dylan Dog*, credo che possiamo parlare con diritto di "moda".

Moda che comunque non ha in sé nulla di particolarmente negativo. Come scrive Lovecraft, la paura è, per l'uomo, una delle emozioni più forti e antiche, e la paura per il sovrannaturale è la più forte di tutte. Ora, suscitare forti emozioni è il desiderio di chiunque voglia coinvolgerci in una storia da lui raccontata, e i programmatori di avventure, una delle evoluzioni moderne degli antichi narratori, non sfuggono a questa regola. *Alone in the Dark* ha dimostrato che una vicenda horror curata e coinvolgente ha molte frecce al suo arco, prima tra tutte quella di fare veramente paura al giocatore. *The Legacy* cerca in qualche modo di inserirsi in questo filone.

Ho voluto fare questa introduzione; che potrà sembrare accademica, perché mi sembra importante per alcune critiche che muoverò più avanti. Per il momento, diciamo che l'ultimo nato della famiglia MicroProse è un gioco di ruolo di ambientazione horror/moderna con punto di vista in prima persona (alla *Eye of the Beholder*) che racconta le avventure dello sfortunato erede di una magione dal passato tenebroso.

IL BUIO SI AVVICINA...

L'introduzione del gioco mostra il fato toccato a un ardimentoso esploratore, che aveva osato varcare i portali della dimora maledetta qualche tempo prima di noi. Non manca il consueto paesaggio notturno solcato da tuoni e lampi, che illuminano cupe nubi ribollenti. L'intera sequenza è mostrata dal punto di vista del malcapitato, e il paesaggio e le stanze della casa ruotano secondo i suoi movimenti, alla *Ultima Underworld*.. A dire il vero, e non so perché, ero convinto che l'intero gioco avrebbe replicato la tecnologia utilizzata dalla Origin nel suo capolavoro. Scoprire che in realtà gli spostamenti avvenivano secondo i consueti angoli retti di 90 gradi è stata una mezza delusione. Vista la grafica di *The Legacy*, sarei stato disposto ad accettare rotazioni dell'ambiente poco fluide, anche sulle macchine più veloci, ma così il gioco MicroProse non sembra altro, graficamente, che un normale clone di *Dungeon Master* dall'aspetto più curato. La cosa in sé non è male, ma intorno a *The Legacy* si era creata una certa aspettativa mentre il prodotto finito, come struttura di gioco, non sembra proporre nulla di particolarmente innovativo. E c'è una ragione ben precisa per cui avrei preferito rotazioni in tempo reale a 360°.

Non aprite quella porta! La splendida veste grafica contribuisce a creare l'atmosfera. Peccato per la struttura di gioco un po' semplice.

Possiamo decidere il sesso del nostro personaggio, mentre la professione ci aiuta nell'equipaggiamento iniziale.

ACY

Crimson Mists of Myamoto

The power of the Crimson Mists serves to protect its caster. While the mists swirl and fluctuate physical harm is reduced

Uno scheletro nei sotterranei. I mostri sono intelligenti e fanno uso di armi e altri oggetti.

Due creature all'attacco. Durante le prime fasi di gioco è più prudente evitare gli scontri e fuggire a gambe levate.

The Legacy è un gioco horror, e ha, tra gli altri suoi obiettivi, quello di fare paura al suo giocatore. Non manca quindi la consueta e tradizionale pletora di cigolii, gemiti, porte che sbattono e luci che si spengono all'improvviso. Tutto ciò però verrebbe notevolmente amplificato se si riuscisse a creare un totale coinvolgimento del giocatore nell'ambiente creato con il computer. Chiunque abbia giocato a *Ultima Underworld* conosce bene quell'effetto per cui, dopo pochi minuti di gioco, la mente sembra trasferirsi nel corpo del nostro alter-ego, e il mondo simulato dalla macchina assume improvvisamente connotazioni molto reali. In *The Legacy* ciò avviene saltuariamente: primo perché i rigidi movimenti "alla Robocop" tradiscono la natura artificiale dell'ambientazione, e secondo perché alcune scelte discutibili di programmazione (come il nostro personaggio e i mostri incontrati che si muovono a turni alternati) contribuiscono a rovinare quel fondamentale senso di "sospensione dell'incredulità" che è necessario suscitare nello spettatore se lo si vuole trascinare in un mondo immaginario.

SIAMO TUTTI MOSTRI...

All'inizio del gioco dobbiamo decidere che tipo di personaggio interpretare. Il programma ce ne offre otto già pronti, quattro maschi e quattro femmine. Ogni personaggio è caratterizzato da una professione (giornalista, studioso, ex-militare...) e da un tradizionale set di caratteristiche e abilità. Occorre dire che, una volta scelto il personaggio che intendiamo interpretare, possiamo modificarlo a piacimento, pur mantenendo inalterato il totale dei punti distribuiti tra le varie caratteristiche. A questo punto, senza ulteriori perdite di tempo, il programma ci pone subito oltre l'ingresso della dimora maledetta. La porta principale si spranga irrimediabilmente alle nostre spalle, e non è difficile intuire che non si riaprirà fino alla fine dell'avventura.

Il prodotto finito, come struttura di gioco, non sembra proporre nulla di particolarmente innovativo.

La schermata principale mostra una grande finestra attraverso cui osserviamo l'ambiente di gioco e alcune finestre più piccole. Queste comprendono la mappa vista dall'alto, una finestra in stile "pergamena che si srotola" dove appaiono le descrizioni testuali, la finestra di status/inventario del personaggio e la finestrella con le frecce sulle quali cliccare per muoversi all'interno dell'avventura. Queste finestre possono essere ridimensionate e trascinate per lo schermo, e la loro disposizione memorizzata in un file a parte. Considerando che il gioco è stato realizzato dalla Magnetic Scrolls, non si può fare a meno di pensare a un'evoluzione del sistema "Magnetic Windows". La cosa in sé appare, però, un po' superflua, per-

An icy wind chills you to the bone.

Aaaaargh! Un mostro cuboide ci attacca dalla dimensione dell'incubo. L'icona del personaggio urlante significa che siamo paralizzati

The door is now open.

L'assalto delle creature di fuoco. Il gioco presenta una notevole quantità di mostri, tutti ottimamente rappresentati e animati.

http://www.oldgamesitalia.net/

In basso potete vedere la mappa. Il nostro amico trasparente non può certo essere combattuto con metodi tradizionali.

Demoni dall'oltretomba... e anche un po' più in là.

NB **Fondamentalmente ci sono due alternative a *The Legacy*. Se quello che cercate è un buon gioco horror, *Alone in the Dark* della Infogrames vince la palma del migliore (anche se non è molto lungo da terminare), mentre se il vostro sogno è un gioco claustrofobico in luoghi ristretti, non potete trovare niente di meglio di *Ultima Underworld II*, mentre *Eye of the Beholder II* è un ottima alternativa.**

ché le cinque finestre sono perfettamente disposte sullo schermo, e sarebbe possibile giocare senza problemi anche partendo dalla disposizione base. In particolare, la possibilità di ridimensionare la finestra principale ha ragioni che mi sfuggono. In un gioco come *Legends of Valour* per Amiga, dove i movimenti avvengono con rotazioni in tempo reale, rimpicciolire la finestra principale serve a rendere l'aggiornamento grafico più fluido anche su macchine meno potenti, ma in un gioco con rotazioni standard di 90 gradi...?

SALVATE, SCIOCCHI!

Come abbiamo detto, l'antica casa del New England che abbiamo ereditato è infestata da ogni sorta di mostro e maledizione. Girando per le sue infinite stanze, quindi, prima o poi capita di incontrarne qualcuno.

Sinceramente, all'inizio avevo davvero paura. La musica, tutta in toni bassi e tetri, dopo un po' riesce a snervare, e gli effetti sonori inquietanti aiutano a creare l'atmosfera. Risate strane echeggiano per i corridoi abbandonati, le porte si chiudono con uno "SLAM!" alle nostre spalle e talvolta accade che la luce vada via di colpo senza nessun motivo. La prima volta che è successo, ho aspettato nervosamente che tornasse, sicuro di trovare davanti a me chissà quale mostro orrendo. Quando le vecchie lampadine, riaccendendosi, hanno illuminato un corridoio vuoto e desolato, non so dirvi se è stato più il sollievo o la delusione.

Risate strane echeggiano per i corridoi abbandonati, le porte si chiudono con uno "SLAM!"

I mostri però ci sono, e vi confesso che quando, aprendo una porta, sono stato investito da un'orda di zombi, ho fatto un salto. All'inizio i mostri sono incredibilmente più forti del nostro personaggio, e sto parlando del personaggio fisicamente più robusto tra quelli della "rosa" proposta all'inizio. Quando si vedono le creature avanzare da lontano, la fuga è l'unico pensiero coerente, e vi assicuro che trafficare con una porta mentre alle spalle già sentiamo l'alito fetido dell'allegrone di turno fa molto "comparsa da film horror destinata a fine tetra". Il problema è che, gradualmente, il nostro personaggio acquisisce esperienza e migliora le sue capacità di combattimento. Inoltre per la casa sono disseminati amuleti e libri di incantesimi di vario tipo che ci aiutano a combattere le forze del male. Questa non è la buona notizia che potrebbe sembrare, perché una volta acquisito sufficiente potere, diventiamo perfettamente in grado di affrontare le varie creature, e l'avventura tende a trasformarsi in una normale vicenda fantasy. Tutta la tradizione horror letteraria e giochi di ruolo da tavolo come *Il Richiamo di Cthulhu* insegnano che il mostro che si può comprendere e combattere non suscita più quella paura tenebrosa e irrazionale che tutti amiamo trovare in un racconto, ma paure più normali, non diverse da quelle che può provocare una tigre. Dopo qualche ora di gioco avevo già iniziato a inseguire i vari zombie con l'intenzione di massacrarli a uno a uno...

Se non si è preparati, il gioco è comunque mortale, e spesso nei momenti più inattesi. È questa la ragione del titolo di questo capitolo...

LA STANZA VUOTA

Se si esclude l'aspetto grafico, veramente note-

Conversazione con uno degli NpC. Il sistema è lo stesso di Ultima Underworld, con una scelta tra possibili dialoghi.

http://www.oldgamesitalia.net/

Ahi ahi, questo qui non sembra molto amichevole... credo che siamo a uno dei momenti chiave della trama.

vole e inquietante, il gioco della MicroProse non propone nulla di nuovo, mentre dal punto di vista puramente horror *The Legacy* raggiunge il suo scopo solo a singhiozzo. Ciò però non toglie che possa trattarsi di una buona avventura, perfettamente allineata su un filone tradizionale. Sotto questo aspetto *The Legacy* appare un prodotto professionalmente curato e sul quale è stato riversato molto lavoro. C'è una trama tutta da scoprire, oggetti da trovare e usare nel modo giusto, sotto-misteri da svelare e molto da esplorare.

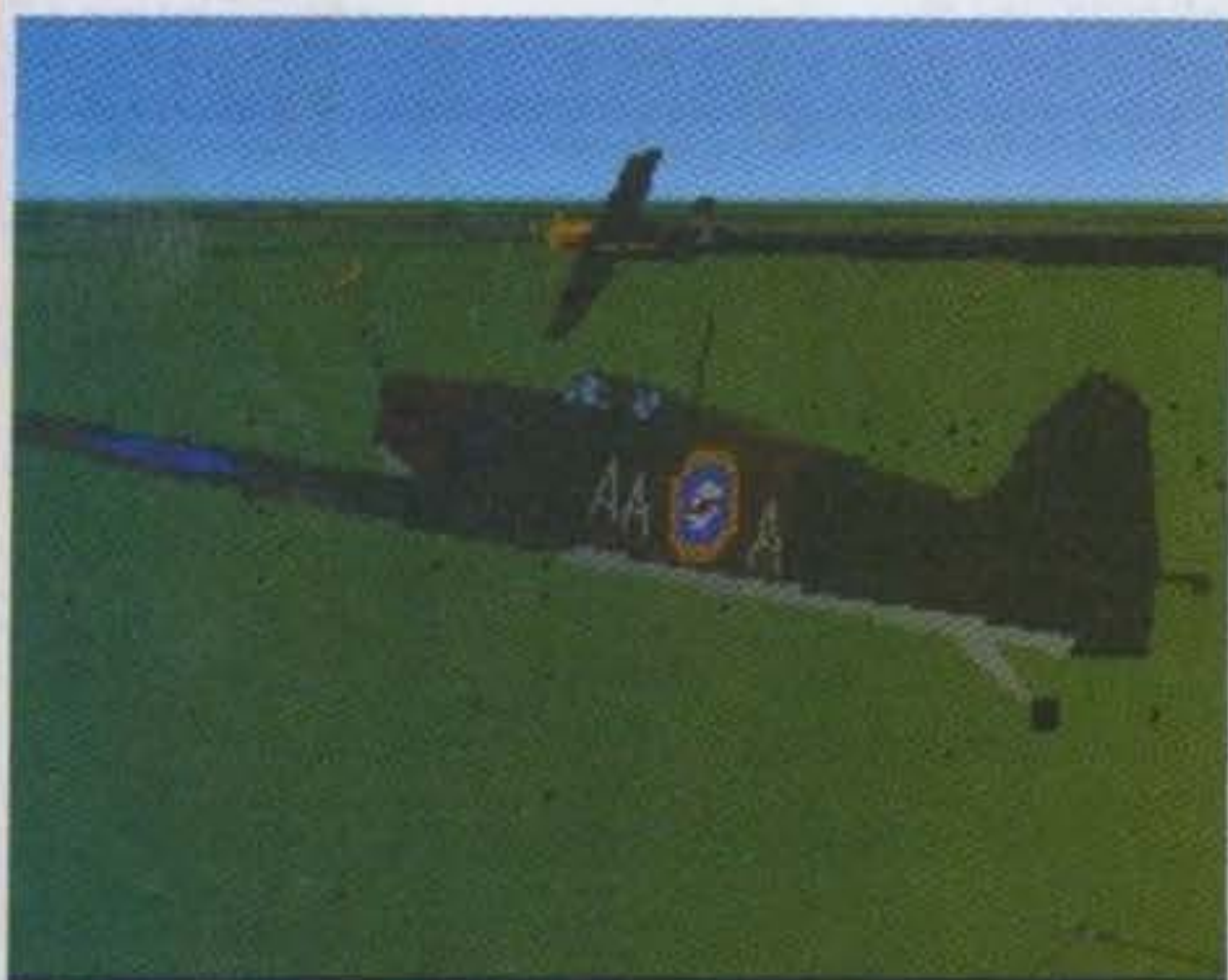
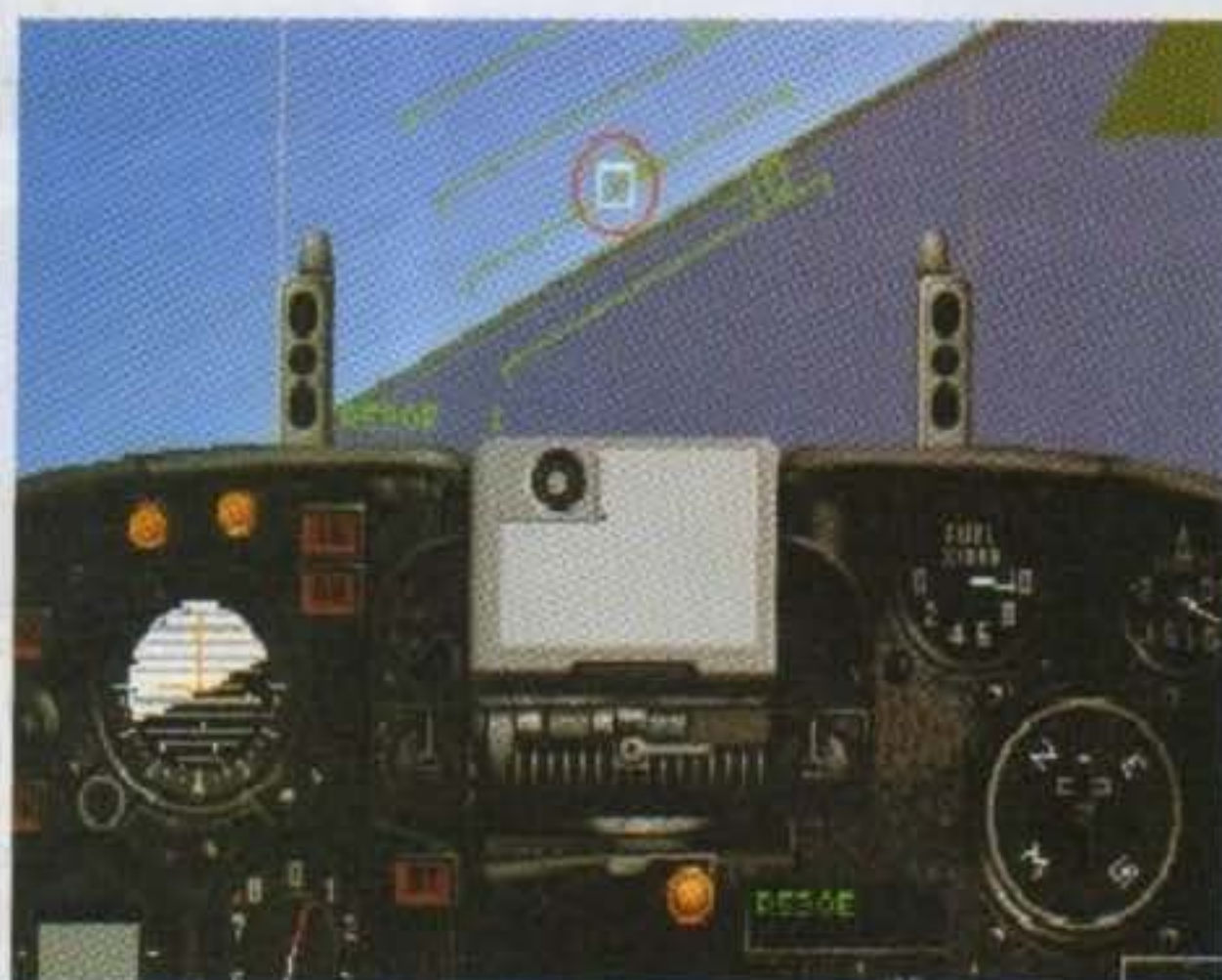
Parlando di questi punti, c'è un'osservazione che mi sembra importante per capire lo spirito del gioco. La casa è immensa, con decine di stanze per ogni piano (molte delle quali squallidamente spoglie). In queste stanze sono disseminati oggetti e indizi di ogni tipo, tra i quali cassette del pronto soccorso per curare le ferite e libri di incantesimi che permettono di gettare magie varie. Si tratta di particolari inverosimili, anche in un'avventura fantastica, e questi indizi fanno comprendere come, grattando la patina di horror/moderno, sotto a *The Legacy* si scopra il vecchio fantasy/medievale di *Eye of the Beholder*. Sarà un caso, ma il responsabile del progetto, Jim Bambra, è stato uno dei più notevoli *game designer* della TSR (la ditta di *Dungeons & Dragons*) durante tutti gli anni Ottanta.

The Legacy non è affatto un brutto gioco, e mi sono divertito a giocarlo... una volta compreso lo spirito. C'è voluto un po', però, perché all'inizio ero pronto ad affrontare una seconda avventura in stile *Alone in the Dark*. Ci sono cose in ogni genere narrativo che funzionano sempre (come il petardo nella torta alla crema), e chi ha scritto la trama di *The Legacy* conosce bene molti degli espedienti "letterari" che servono a tenere in tensione il giocatore. (mostri che sbucano all'improvviso, rumori inspiegabili, orrori appena girato l'angolo...), ma il loro effetto è spesso rovinato dall'inadeguata struttura di gioco. Inseguiti da un mostro, facciamo un passo davanti a lui e poi lui fa un passo davanti a noi, facciamo un passo davanti a lui e lui un passo davanti a noi... e così via. L'effetto non è propriamente drammatico.

Come ho detto, tutte le critiche esposte non tolgono nulla all'avventura in sé, che è coinvolgente e ricca di spessore. *The Legacy* è un grande *Eye of the Beholder*. Ma allora, perché non *Eye of the Beholder*?

Vincenzo Beretta

(Sinistra) Una schermata dall'ottima introduzione. Alcuni indizi fanno pensare che The Legacy forse era partito come progetto per CD-ROM.
(A fianco) I "poveri" zombie del primo livello. Dalli al mostro!

DOGFIGHT

Uno Spitfire ha appena abbattutto un Me109. Notate la scia di fumo.

Il cruscotto varia da modello a modello, ed è stato accuratamente ricostruito.

La Microprose ci racconta la storia della guerra nei cieli attraverso la simulazione di dodici degli aerei più famosi di tutti i tempi.

Dogfight è l'ultima simulazione nata nella scuderia MicroProse. Annunciato quasi due anni fa come simulatore di scontri aerei uno contro uno "senza troppi problemi", oggi si è sviluppato, fino a trasformarsi in una ricostruzione delle principali tecniche di combattimento aereo attraverso sei significative epoche storiche. Una scelta dovuta probabilmente al proliferare di simulatori di ottima qualità per PC, che avrebbe reso qualsiasi prodotto meno ricco di opzioni difficilmente competitivo. Il gioco, una volta caricato, propone tre opzioni: Duello Aereo, Campagna Militare e "Cosa sarebbe successo se...". Nei primi due casi è possibile scegliere l'epoca storica e il modello di aereo su cui vogliamo volare, mentre la terza opzione permette di creare scontri aerei assolutamente di fantasia partendo dalle regioni geografiche e dagli aerei simulati nel gioco, senza limitazioni di spazio/tempo. Diventa quindi possibile volare con un Harrier contro due Spitfire sul cielo del Medio Oriente, o fare cose ancora peggiori con un F-16 contro quattro Sopwith Camel alle Falkland...

Ci sono cose che nel tempo non cambiano mai, e che ogni volta che incontriamo di nuovo ci fanno sentire aria di casa. Nei film di *Alien* è la scena in cui gli eroi studiano la mappa dei condotti di areazione per vedere da dove possono arrivare gli alieni, nei giochi della Microprose è la schermata con i nomi dei piloti, il soprannome, il grado e il loro status. Una schermata di opzioni abbastanza ricca permette successivamente di definire il livello di difficoltà del gioco, quello di dettaglio degli aerei e del terreno, e vari parametri come la difficoltà degli atterraggi, gli effetti sonori, e l'efficacia delle armi di bordo. Manca, come avrete notato, una differenziazione del modello di volo da "semplificato" a "realistico", e ciò lascia intuire che i progettisti abbiano optato per un compromesso tra i due.

L'opzione duello aereo mette semplicemente due avversari uno davanti all'altro, mentre la campagna militare propone una situazione tattica di media complessità con obiettivi a terra e in aria

Le epoche storiche simulate da *Dogfight* sono sei: Prima e Seconda Guerra Mondiale, Corea, Vietnam, Falkland e un ipotetico conflitto futuro ambientato in Siria. Gli aerei a disposizione del giocatore includono rispettivamente (senza troppe sorprese): Sopwith Camel e Fokker DR1 "Triplane", Spitfire e Messerschmitt Me109, F-86 Sabre e MiG-15, F-4 Phantom e MiG-21, Harrier e Mirage III e, per il contemporaneo, F-16 Falcon e MiG-23.

L'opzione duello aereo mette semplicemente due avversari uno davanti all'altro, mentre la campagna militare propone una situazione tattica di media complessità con obiettivi a terra e in aria. In questo secondo caso abbiamo a disposizione un briefing della situazione e la possibilità di inviare ordini agli aerei e agli elicotteri che partecipano con noi alla missione, con comandi del tipo "pattugliare questa zona" o "attaccare quel dato obiettivo". Si tratta di una versione semplificata dell'analoga opzione presente in *Falcon 3.0* ed è stata, a dire il vero, una piacevole sorpresa. Questa opportunità permette infatti al giocatore di comprendere i problemi delle operazioni aeree anche da un punto di vista strategico, e di capire come diversi mezzi aerei coòperino tra loro per un fine comune, al di là del semplice "Guardate là, un nemico! Addosso!". *Dogfight* utilizza la stessa opzione vista in *Falcon 3.0* che permette di tenere automaticamente gli occhi incollati sull'avversario, con il computer che ruota di conseguenza il punto di vista del giocatore all'interno dell'abitacolo. Tre finestre più piccole mostrano i dati di volo fondamen-

Assi dell'era moderna. Sopra un F-15 (controllato dal computer), sotto scontri nel cielo della Corea.

Un pareggio nei cieli di Francia... Anche i velivoli della prima guerra mondiale sono stati ricostruiti con attensione.

Il nostro pilota. L'immagine cambia da epoca a epoca. Un particolare simpatico.

Genere Simulatore di volo
Casa MicroProse
Sviluppatore Interno

- Ottime viste dall'interno dell'abitacolo.
- Possibilità di intraprendere piccole campagne.
- Le sagome 3D degli aerei sono fra le migliori mai viste in un simulatore di volo
- Gioco via modem

- Modelli di volo troppo semplificati
- Opzione "What if..." praticamente inutile
- I combattimenti tendono ad assomigliarsi

Versione PC

Dogfight **occupa 8.5Mb su hard disk, ma è possibile non installare l'introduzione risparmiando circa 2Mb. Supporta AdLib e SoundBlaster, e richiede una versione del DOS 5.0 o superiore. La grafica è VGA/MCGA. Al massimo livello di dettaglio il gioco è leggermente poco fluido anche su un 486 DX2/50MHz, ma può essere giocato con qualsiasi processore dal 286/16MHz in poi.**

Versione Amiga

Annunciata per agosto. L'unico problema che potrebbe sorgere, ipoteticamente, è la scarsa fluidità dei poligoni 3D, ma su un Amiga 1200 non dovrebbero esserci difficoltà a realizzare una versione giocabile.

K VOTO

819 PC

G
QI
A
FK

Dogfight non è affatto un brutto gioco. Tecnicamente è ben realizzato e raggiunge perfettamente lo scopo che si prefigge: raccontare la storia della guerra aerea in modo semplice e completo. Il problema, quindi, non sta nel programma in sé, ma nel confronto con la concorrenza. Non c'è nulla in *Dogfight* che non sia stato realizzato con maggiore complessità e realismo in simulatori più sofisticati, come *Aces of the Pacific*, e non bisogna dimenticare che molti di questi simulatori offrono livelli di difficoltà graduati che spesso sono accessibili ai principianti tanto quanto il gioco della Microprose. *Dogfight* è un buon gioco per chi, novizio del genere, vuole assaggiare un po' di tutto prima di decidere a quale epoca storica dedicarsi con un simulatore specifico, e anche per chi vuole avere un solo titolo di questo genere in casa "giusto per la collezione". Ma agli altri (con un po' di rammarico) consigliamo di guardare verso programmi più ricchi e dettagliati.

CURVA INTERESSE PREVISTO

tali, un diagramma riassuntivo della posizione dell'aereo nemico rispetto al nostro e la posizione nello spazio del nostro aereo rispetto a un punto di vista arbitrario. Interessante è anche la possibilità di "guardarsi intorno" premendo il secondo bottone del joystick e muovendo la manopola. Considerando che *Dogfight* è arrivato in redazione qualche giorno prima di *Strike Commander*, possiamo dire che è il primo simulatore di volo ad offrire questa vista "mobile" in tempo reale.

Sul lato negativo, i modelli di volo non sono molto realistici e, fatto inaccettabile per un simulatore di volo che vuole mostrare le differenze da epoca a epoca, tendono ad assomigliarsi. Ciò non significa che con un F-16 si vola come su un biplano, ma il biplano di *Dogfight* può effettuare molte delle manovre permesse al suo successore, senza difficoltà, mentre la realtà è ben diversa. Ho sentito inoltre la mancanza degli effetti "blackout" e "redout", mentre la velocità tende ad essere regolata solo dalla "manetta", e anche virate strettissime non sottraggono velocità significativa al nostro aereo. La conservazione della velocità in combattimento è uno degli aspetti fondamentali della guerra aerea, e un simulatore che si propone, in fondo, come introduttivo al genere non poteva tralasciare questo fattore critico. Una divisione dei modelli di volo in "facilitato" e "realistico" sarebbe stata molto migliore.

Una grande cura è stata invece riversata nella ricostruzione grafica degli aerei, dall'aspetto esterno (peccato che ciò rallenti il gioco anche sulle macchine più potenti) ai singoli cruscotti. In particolare, l'effetto del lancio di un missile aria aria è il più bello e realistico che mi sia mai capitato di vedere in un simulatore di volo. Infine, l'opzione "What if..." non ha molto senso, e credo sia stata inserita solo per curiosità. Del resto non c'erano molte alternative: o un F-16 ara quattro biplani (realistico ma poco divertente) o quattro biplani arano un F-16 (divertente ma poco realistico). Per la cronaca, a me è capitata la seconda cosa...

NB — nota bene

Buone alternative a *Dogfight* sono i simulatori che nell'ultimo anno si sono distinti come migliori nel rappresentare le varie ere della guerra aerea. Per la Prima Guerra Mondiale non c'è scelta migliore di *Red Baron*, della Dynamix, oggi arricchito da un notevole editor di missioni personalizzate. *Aces of the Pacific*, sempre della Dynamix, ricostruisce sui vostri monitor gli scontri avvenuti tra aerei americani e giapponesi durante l'ultimo conflitto mondiale. Per chi è interessato all'epoca moderna, infine, *Falcon 3.0* della Spectrum Holobyte lascia indietro la concorrenza a postbruciatori accesi. Se potete permettervelo, vi consigliamo anche l'espansione *Operation Fightning Tiger*, che aumenta i teatri di battaglia disponibili e corregge alcuni dei bug della prima edizione. Tutti e tre i titoli proposti permettono inoltre di effettuare attacchi aria terra, e hanno il livello di difficoltà regolabile dall'utente.

Vincenzo Beretta

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMA 7
PART TWO - SERPENT ISLE

Dove eravamo rimasti? Ormai le peripezie del nostro Avatar sono più intricate di un serial televisivo! Continua la saga fantasy partorita dalla mente di Richard Garriott.

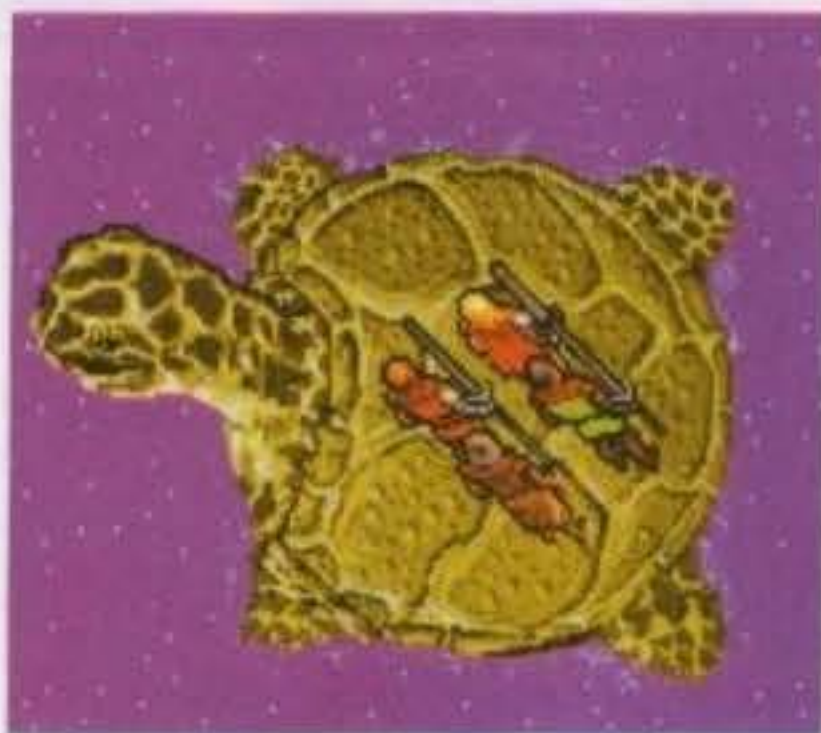
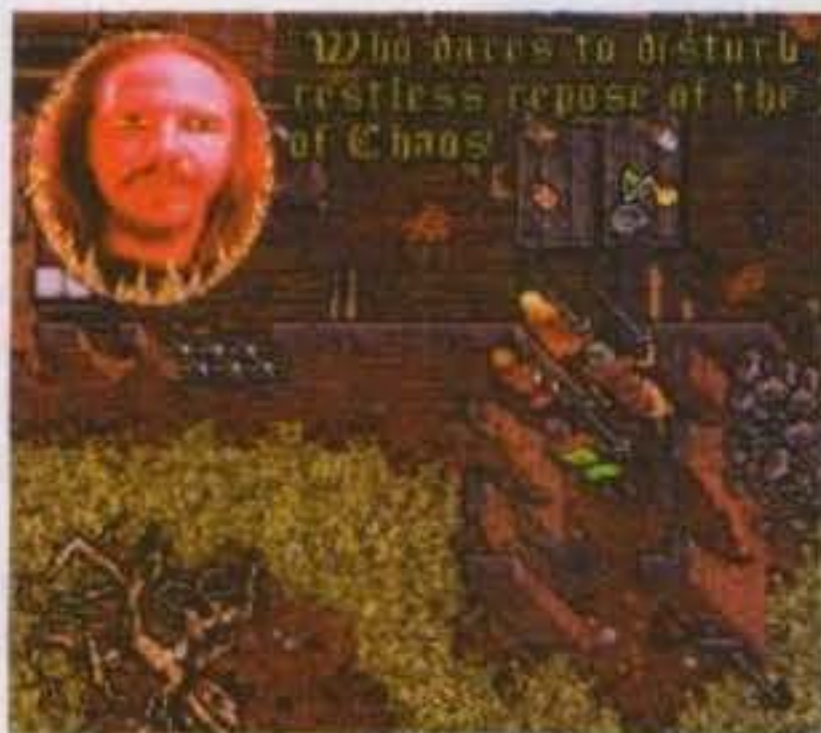
Dunque, Batlin è stato sconfitto, almeno in Britannia, e proprio nell'ultimo scontro con l'Avatar è riuscito a fuggire magicamente in una terra ormai dimenticata. Inoltre il solito Avatar ha sconfitto il nuovo tentativo di assalto dimensionale tentato dal suo acerrimo e apparentemente indistruttibile nemico, il Guardian. È tempo di andare alla ricerca di Batlin, rifugiatosi nella lontana Serpent Isle che, come ricorderanno i fanatici della serie *Ultima*, era scomparsa nelle trasformazioni telluriche dovute alla distruzione di Mondain (*Ultima 3*).

L'equipaggio della spedizione ordinata da Lord British è composto solo dall'Avatar e da tre fidati e vecchi amici: Iolo, l'inseparabile Bardo che ci accompagna fin da *Ultima 4* (ma che era presente anche nella antica Sosaria dei primi tre episodi), Shamino, il Ranger dal passato misterioso (che chiarirete meglio nell'esplorazione della Serpent Isle) e Dupré, il valoroso e forte Paladino di Trinsic.

Purtroppo il vostro Party viene colpito quasi subito da una multicolore tempesta, che fa sparire i tre amici dell'Avatar e trasforma l'equipaggiamento del nostro eroe in un insieme di oggetti senza valore, come un cappello di tela, un anello di fidanzamento, una strana roccia rossa, ecc.

Tocca voi recuperare i vostri tre amici, spariti senza lasciare traccia, e scoprire dove è finito il vostro prezioso e indispensabile equipaggiamento, cercando nelle locazioni in cui si trovavano gli strani oggetti che lo hanno misteriosamente sostituito.

Per la prima volta da *Ultima 4* dovrete confrontarvi con un continente completamente nuovo e inesplorato, che vi darà subito un feeling diverso dall'esplorazione della vecchia Britannia, che ogni Avatar degno di questo nome conosce ormai meglio delle proprie tasche.

Dalla mappa inclusa nella confezione, vedrete che esistono solo tre città principali: non preoccupatevi, perché *Serpent Isle* metterà comunque a dura prova le vostre cellule grigie. Fin dal primo insediamento urbano, Monitor, scoprirete che le tre comunità umane della Serpent Isle sono state fondate più di

Una nave molto particolare! In Ultima 7 - Part Two avrete modo di stupirvi!

Nella campagna a sud di Fawn si possono fare anche degli incontri molto strani. Non innervosirei troppo questo spettro.

I trasporti via mare non sono molti sicuri, a causa delle frequenti tempeste magiche che si scatenano sulla Serpent Isle, quindi d'ovrete trovare altri mezzi per muovervi da una costa all'altra.

Nei Dungeon incontrerete i personaggi più strani. Questo mago-ladro può salvarvi la vita, anche se non ispira molta fiducia.

QUALE ULTIMA?

Ogni volta che esce un GdR della Origin, siamo tentati di assegnargli il K-Parametro del genere. Come mai lo vince *Serpent Isle*, mentre *Ultima Underworld 2* si è dovuto accontentare di un "misero" 945?

Semplice: *UW2* è sicuramente un capolavoro grafico, e non è neanche male dal punto di vista del gioco di ruolo. La visuale in prima persona vi immerge subito nell'atmosfera giusta, soprattutto se ci giocate in una stanza al buio verso le due di notte. Inoltre la trama è stupenda e non vi annoierete, dovendo esplorare ben nove dimensioni diverse, ognuna con le sue regole, le sue leggi e il proprio mistero da risolvere. Tuttavia, secondo la mia personale opinione, *Ultima 7* è più divertente, ci sono più cose da fare, dà una maggiore libertà, e sembra davvero di girare per un mondo reale, non solo perché gli NPC lavorano e vivono indipendentemente da voi, ma anche per il tipo di quest che dovrete completare. Insomma, è più gioco di ruolo di *UW2*. Probabilmente è l'unico GdR al silicio in cui non bisogna cercare la tal spada da utilizzare contro quel mostro, o quel particolare Talismano da gettare al livello XY, oppure incontrare un NPC per superare una porta. E per questo motivo si aggiudica il K Parametro del genere.

300 anni or sono da un gruppo di Sosariani che si volevano sottrarre alla tirannia del perfido Lord British, comunemente ricordato come Beast British. Eh già, tra le tante differenze che troverete in questa contrada dimenticata, c'è anche una "leggera" differenza di opinioni sul modo di governare e sull'interpretazione dei tre Principi.

Inoltre, quando riuscirete a recuperare uno Spellbook, scoprirete che esistono degli incantesimi completamente sconosciuti a Britannia: Chill, che vi avvolge in una fresca nuvoletta per proteggervi dalle alte temperature, Transcribe, per trasferire gli incantesimi dagli Scroll al vostro Spellbook, Translate, che vi permette di decifrare la lingua degli antichi abitanti di Serpent Isle, ecc.

Quest'ultimo incantesimo è particolarmente utile, in quanto quelle che all'inizio non sembrano altro che piccole e isolate rovine, si trasformeranno, verso la metà dell'avventura, in enormi conglobati urbani: tra le varie sorprese che vi aspettano, c'è un'intera città Ophidiana, ora abitata da Gargoyle, da esplorare; è inutile aggiungere che camminare per le desertiche strade di quella città dà la stessa atmosfera di alcuni racconti di "Cronache Marziane" scritto da Bradbury: entrate nelle case semidistrutte e troverete il vino o il cibo degli antichi abitanti dell'isola; la libreria, semidistrutta, contiene dei testi sulla guerra civile che stava dilaniando la società Ophidiana, il tutto illuminato dalla pallida e allucinante luce dei giganteschi serpentoni-lampioni. Eccezionale!

Il sistema di gioco si avvicina molto di più ai GdR su carta che a quelli standard che si vedono di frequente sui monitor dei nostri computer

Anche se circondati da persone sconosciute, maltrattati da stranieri spesso indesiderati, e a volte attaccati per le vostre differenze di vedute, non sarete completamente soli. Un convento di Monaci sapeva del vostro arrivo grazie a una veggente, ora sparita (ma che potreste richiamare in vita...) e sono disposti a tutto pur di aiutarvi nel vostro compito di riordinare le forze dell'Ordine e del Caos, per ristabilire l'Equilibrio che sembra vacillare ogni giorno di più. Tra l'altro, se nelle vostre avventure doveste essere sopraffatti dai nemici, i Monaci non solo vi salveranno la vita, trasportandovi tempestivamente nel loro convento, ma vi riporteranno esattamente nel punto più utile per continuare la vostra avventura, in modo da evitarvi inutili pellegrinaggi.

Il vostro primo compito è quello di recuperare tre artefatti speciali, uno per ogni città di Serpent Isle. Sarete quindi costretti a visitare Monitor (non vi ricorda qualcosa?), Fawn e Moonshade per trovare l'Elmo, la Collana e l'Orecchino. Scoprirete ben presto che la seconda parte di *Ultima 7* non delude l'attesa di quasi un anno: la trama è degna di uno scrittore professionista (preferisco non anticipare troppe cose...) e il sistema di gioco è stato ulteriormente migliorato, rimuovendo tutti i bug che affliggevano le prime versioni della Parte Prima. Inoltre questa seconda parte è più cinematografica: spesso assisterete a vere e proprie scenette, con tanto di interventi e dialoghi, come un banchetto in vostro onore o un processo a carico di uno dei vostri amici, oppure alle romantiche effusioni di una giovane maga.

Inoltre, rimanendo nello spirito di vero GdR dei precedenti episodi, non si tratta quasi mai di trovare un oggetto e usarlo in un altro punto per procedere con l'avventura: dovrete investigare, trovare indizi, interrogare nella maniera più opportuna i numerosissimi NPC, dedurre da soli determinate conseguenze, e svelare le trame intessute dietro i governi delle tre città di Serpent Isle. Il tutto circondato dal solito contorno di combattimenti e esplorazioni degni del miglior gioco di ruolo. Infatti non esistono solo gli NPC strettamente necessari per completare l'avventura, né solo gli edifici più importanti: potete seguire ogni personaggio e scoprire che lavora (i fabbri arroventano le spade sulla fornace, le sarte si mettono a lavorare al telaio, le guardie danno il cambio del turno, ecc.), verso mezzogiorno va a mangiare alla locanda, alla sera si avvia verso il letto, e così via. Inoltre nelle campagne o nei boschi tra una città e l'altra, troverete decine di edifici messi lì solo per

Nel sottosuolo della Serpent Isle può capitare anche di incontrare delle Gargoyle.

In questa decima avventura dell'Avatar incontrerete Lord British solo nei suoi incubi più remoti.

All'interno del Bull's Inn incontretete diverse persone....interessanti! Che ne dite della locandiera?

http://www.oldgamesitalia.net/

Uno dei numerosissimi dungeon di Ultima 7 Part Two. A differenza del primo Ultima 7, adesso esisistono Dungeon a plu' livelli.

L'interno della locanda di Fawn. Notate che gli altri NPC stanno pranzando e che il cameriere si aggira tra i tavoli per raccogliere le ordinazioni.

Una delle diverse sequenze a cui assisterete: il banchetto in vostro onore dato dal Magelord di Moonshade: state molto attenti, perche' il tradimento e la cospirazione serpeggiano fra le fila dei maghi.

Genere Gioco di ruolo
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Origin

- Un'esperienza interattiva seconda a nessun gioco
- Probabilmente il miglior gdr sul mercato

- In inglese...
- Hardware da favola

Versione PC

***Ultima 7- Part Two*, come tutti i prodotti della Origin, pretende molto dall'hardware del vostro PC: come minimo dovrete avere un 386 DX a 25 Mhz, ma lo scrolling diventa decente con un 40 Mhz o, meglio, un 486. Più veloce è la VGA e meglio è, considerato che comunque dovrete abituarvi a caricamenti continui, specie nelle città. 23 Mega su hard disk, 2 Mega di RAM e il mouse completano la configurazione minima. Naturalmente, per ascoltare il sonoro, dovrete avere AdLib, Soundblaster (è prevista l'opzione per la Pro) o Roland. Ma ne vale la pena...**

Se vi piacciono i GdR, questo è sicuramente il "non plus ultra", almeno fino a *Ultima 8*. Completo, semplice da giocare, ma che mette veramente a dura prova le vostre capacità deduttive. L'unico scoglio è l'inglese: potrete giocare e apprezzare *Ultima 7 - Serpent Isle* solo se conoscete abbastanza bene la lingua di Lord British. La grafica è rimasta quasi inalterata, con l'aggiunta di ritratti più grandi degli NPC e qualche effetto speciale in più, come le tempeste magiche o i nuovi, numerosi incantesimi. Se è possibile, è ancora più affascinante di *Ultima 7 - Parte 1*, perché aggiunge alla profondità del primo l'interesse per l'esplorazione di un nuovo continente. Raccomandato a tutti gli amanti di GdR!

CURVA INTERESSE PREVISTO

sfidare la vostra curiosità: una casa di coloni attaccata dai goblin, una tesoreria reale teletrasportata "in toto" da qualche continente lontano, un portale che comunica con la terra dei Gargoyle, e tanti altri.

Il sistema di gioco si avvicina molto di più ai GdR su carta (quelli che fate con i vostri amici dal vivo) che a quelli standard che si vedono di frequente sui monitor dei nostri computer. Per esempio, nella prima città dovrete trovare l'Elmo del Coraggio. Dovrete esplorare tre Dungeon prima di trovarlo, ma allo stesso tempo dovrete smascherare la spia dei Goblin trovando un indizio nella foresta, dovrete diventare Cavalieri superando uno speciale Test, dovrete visitare il villaggio dei Goblin e infine smascherare il collaborazionista di Monitor. Rispetto alla Parte Prima, *Serpent Isle* è sicuramente più difficile: mentre in Britannia venivate praticamente guidati da un NPC all'altro, qui dovrete far lavorare veramente il cervello per capire quale passo fare e, soprattutto, come farlo.

Quando riuscite in un'impresa, smascherate una spia, o semplicemente riuscite a parlare con un particolare NPC, altri NPC, con cui magari avete già avuto un incontro, parleranno di altri argomenti. Inoltre, in ogni città non esiste una sola missione, ma due o tre (come minimo) che si accavallano fra loro.

Certo, a prima vista il nuovo continente sembra più piccolo ma, essendo stato disegnato appositamente per questa avventura, e non adattato come negli ultimi *Ultima* (scusate il gioco di parole), è veramente un concentrato di azione. In più bisogna considerare che i disegnatori della Origin fanno i soliti miracoli, e dovrete esplorare molte locazioni che sulla mappa non appaiono, come una gigantesca città gargoyle sotterranea e il regno dei sogni (dove, tra l'altro, troverete il sogno, o meglio, l'incubo, di Lord British, di Batlin, e di molti altri personaggi). Che io ricordi, nessun GdR su computer è mai stato così realistico (tranne gli altri Ultima, naturalmente...).

Paolo Paglianti

N.B. nota bene

Siete degli amanti dei GdR? Perfetto, avete trovato pane per i vostri denti! Probabilmente questo è il prodotto migliore che possa apparire sui monitor dei vostri PC. Come alternativa posso consigliarvi caldamente di dare un'occhiata al diretto predecessore, *Ultima 7 - parte prima*, e al GdR in prima persona (sempre della Origin) *Ultima Underworld 2*, specie se non avete mai giocato alla serie Ultima.

Se invece preferite i GdR 3D alla *Dungeon Master*, vi consiglio di dare un'occhiata a *Might & Magic 4* o, se volete una vera sfida per le vostre cellule grigie, *Wizardry 7*. Non dimenticatevi che sta per uscire *Eye of the Beholder 3*...

SUPERFROG

Mentre il mondo economico barcolla sotto i continui attacchi dell'incalzante recessione, l'universo videoludico sembra aver trovato un solido motivo conduttore nell'impressionante susseguirsi di platform-game di qualità.

In questo contesto si va a inserire il nuovo gioco del Team 17 che, con i suoi validissimi programmatori, non poteva proprio fare a meno di ribadire la sua superiorità in quanto a qualità e professionalità. Quindi, dopo l'ottimo *Assassin*, la casa inglese si è affidata all'equipe che aveva a suo tempo sfornato capolavori del calibro di *Project-X* e *Alien Breed - '92 Edition* per la produzione di questo eccellente *Superfrog*.

Eccellente per una vasta gamma di buoni motivi, tra i quali non annoveriamo, però, la trama che, come troppo spesso capita, è di una banalità davvero ragguardevole: il bel principe giacea [sic] con la dolce dama all'ombra di un fresco alberello, godendosi la stimolante compagnia, allorché spunta da dietro una nuvoletta la solita dannata strega cattiva, con tutta la sua perfida invidia e l'ancor più perfida bacchetta magica?

Il guaio è che la vecchiaccia malefica non si accontenta di farci crollare addosso il soave alberello dalle magnifiche fronde ma, in primis, agguanta senza troppi complimenti la beneamata et in secundis (come se il latino non bastasse farlo a scuola!) ci trasforma in una gracile e ripugnante ranocchia. Che fare? Telefonare al numero verde? Al telefono azzurro? Al telefono rosa? Alla polizia? Ai pompieri? Alla Finanza? Macché, mai una volta che ci sia un telefono quando serve.

La velocità dell'azione è davvero frenetica anche al livello di difficoltà più basso.

Così al nostro eroe non resta che piangere davanti al torrente della disperazione quando, all'improvviso, ecco passargli sotto il naso, galleggiando, non si sa come, sull'acqua, una bottiglia di Lucozade (una sorta di Gatorade inglese). Provare, come si suol dire, non costa nulla, e quindi l'impavido decide di berne un sorso e... ta-da: è nata una stella, l'intrepido Superfrog.

La super-rana non perde altro tempo e si lancia senza ulteriori esitazioni alla ricerca della vecchia strega e - ciò che più conta - della sua bella. Naturalmente non senza di voi... Se la banalità potesse colare dal monitor, probabilmente "blob" avrebbe già infestato la mia casa, come molte altre, dopo aver sentito per l'ennesima volta una storiella del genere.

Bando alle ciance, a discolpa del Team 17 va detto che la presentazione del gioco è stata realizzata davvero bene dal bravissimo Eric Schwartz ed è ricca di humor e particolari vari, veramente simpatici e divertenti. Sulle orme della Psygnosis, inoltre, la casa inglese ha deciso di relegare in un disco a parte, la scenetta iniziale che si può rivedere come e quando si vuole senza bisogno di sorbirsela, tutte le volte, come pedaggio per giocare.

Ad ogni modo, dopo un fugace accesso al disco si arriva alla schermata introduttiva, attraverso la quale si può accedere al menu delle opzioni o iniziare subito il gioco. Anche se il desiderio di gettarsi subito nella mischia è, per i più, assolutamente inalienabile, ai principianti converrebbe dare un'occhiata alle variabili messe a disposizione dei giocatori. Innanzitutto è possibile scegliere quante vite si hanno a disposizione (3, 5 o 7), il livello di difficoltà (facile o normale), che determina la rapidità del ranocchio e, di conseguenza, l'intrinseca difficoltà nel controllarlo, nonché, per chiudere in bellezza, da che livello ripartire, con tutta l'energia e con le vite appena selezionate, a patto che si siano ottenuti e soprat-

... l'andamento della partita. Sono raffigurati i cinque mondi di *Superfrog*.

L'uscita del primo livello. Non perdete tempo ed entrate!

http://www.oldgamesitalia.net/

tutto conservati i codici di accesso.

L'universo di *Superfrog* è rappresentato da cinque mondi principali, da affrontare in rigorosa successione, ciascuno dei quali ulteriormente diviso in più livelli, che hanno in comune lo scenario nonché i mostriciattoli vari che vi sbarrano la strada verso la vittoria finale. Ci si troverà ad affrontare dapprima gli abitanti del boschetto magico poi, a seguire, quelli del castello della strega, del circo (!), delle piramidi egizie e delle montagne innevate. Sempre che ci arriviate, perché vi posso assicurare che non è cosa facile neanche per i più bravi, quelli che si vantano di aver finito più di un giochillo come questo in un pomeriggio. Tsé!

Appena si comincia a giocare, si nota subito la grafica eccellente, ricca di dettagli, ben disegnata e colorata, corredata inoltre da un validissimo sonoro, ma soprattutto la velocità dell'azione è davvero frenetica anche al livello di difficoltà più basso.

Il coraggioso ranocchio schizza di qua e di là e si fa parecchia fatica, soprattutto all'inizio, a tenergli testa in maniera adeguata. Superfrog è in grado di eseguire salti notevolissimi e decisamente rapidi, la cui gestione (controllandoli col joystick mentre il nostro eroe volteggia in aria) richiede un po' di allenamento e una discreta precisione. Questo soprattutto perché, mentre i nemici, male che vada (cioè se riescono a toccarci) ci tolgono uno dei cinque punti ferita a nostra disposizione, gli spuntoni, collocati un po' ovunque nel gioco, spesso con cinica perizia, ci sono fatali anche con il massimo dell'energia.

Il mercato dei platform-game, ultimamente, ha avuto una considerevole impennata, e i giochi di questo tipo si susseguono con incessante continuità. *Superfrog* li mette tutti in riga, ma eccovi comunque qualche suggerimento per eventuali ulteriori acquisti: - *Chuck Rock 2 - Son of Chuck*: il seguito del mitico *Chuck Rock*; un ottimo gioco, sicuramente degno dell'illustre predecessore, che può contare su una buonissima grafica e su un sonoro più che discreto. Di poco inferiore, a mio avviso, a *Superfrog*. - *Lionheart*: Van Damme questa volta non c'entra, *Lionheart* è solo il titolo dell'ultimo platform della Thalion. Grafica da capogiro (davvero incredibile) e buona giocabilità sono i suoi punti forti. Fateci un pensierino, se lo merita!

Occhio, quindi. I nemici, comunque, non rappresentano nella maggior parte dei casi un grosso problema, vuoi per il motivo di cui ho appena parlato, vuoi perché ci sono due modi semplici semplici per eliminarli: saltandogli in testa (anche se c'è qualche eccezione) o sparandogli contro la nostra fedele pallina-spada; quest'ultima è disponibile però in quantità limitate e va raccolta di volta in volta per poterla utilizzare. Inoltre sono facilmente reperibili, sparse qua e là per i livelli, bottiglie di Lucozade, che ridanno tutta l'energia persa con i contatti col nemico e forniscono inoltre una sorta di extra-time.

Per il completamento di ciascuna zona, infatti, si ha un tempo limite fisso, abbondante all'inizio ma sempre più ristretto con il progredire dei livelli, per cui farsi regolarmente una bevutina è di vitale importanza, proprio come nella vita di tutti i giorni. La palla-spada e la bottiglietta di Lucozade sono solo due dei numerosi bonus che troverete in ogni dove e che ho descritto più analiticamente nel box di approfondimento.

Una cosa importantissima di *Superfrog* è che per completare un livello non è sufficiente giungere all'uscita, ma è indispensabile raccogliere un certo numero di monete, sparse sulle varie piattaforme o nascoste in passaggi e grotte segrete. Peccato che tali muri non siano facilmente riconoscibili, rendendo necessaria l'esplorazione di ogni angolo del livello per poterli identificare.

Inoltre alcuni passaggi obbligati verso l'uscita sono bloccati da porte apparentemente insormontabili, che possono invece essere facilmente aperte attivando apposite leve (tutte contraddistinte dal numero relativo al portale che aprono,

LUCOZADE & CO.

In *Superfrog* sono presenti un sacco di bonus, eccone la descrizione.

ALI: dopo aver spiccato un salto basta premere velocemente il tasto di fuoco per volteggiare per un po' in aria. Particolarmente utili, in alcuni passaggi si dimostrano praticamente indispensabili.

PALLA-SPADA: raccogliere questa curiosa pallina si può presto rivelare una scelta azzeccata, lanciandola contro i nemici li si manda KO.

PILLOLA D'INVISIBILITÀ: questa piccola pillola rossa rende Superfrog invisibile ai suoi nemici, permettendogli di acquisire una sorta di immunità. In alcuni casi è però un'arma a doppio taglio, in quanto gli spuntoni sono ugualmente mortali, ma i salti da una piattaforma all'altra in queste condizioni (si vedono solo gli occhi del ranocchio) sono molto più delicati.

LUCOZADE: bevetela e riavrete tutta l'energia (5 punti ferita) e un utilissimo extra-time.

PILLOLA DI VELOCITÀ-RALLENTAMENTO: com'è logico che sia, rende Superfrog ancora più veloce o un poco più lento. Si trova in punti strategici del livello dove il suo utilizzo è pressoché indispensabile.

PILLOLA DI RE-START: se vi capita di lasciarci le penne potrete sempre ripartire dal punto in cui questo bonus è collocato.

OGGETTI VARI: fruttini, corone, gioielli, ecc. forniscono punti extra e monetine da giocare alla slot-machine di fine livello.

La melma che riveste il suolo lo rende scivoloso e dà non pochi problemi a chi deve controllare l'intrepida super-rana.

Monete, monete e ancora monete! Fatene ampiamente incetta se volete garantirvi l'apertura dell'uscita del livello...

http://www.oldgamesitalia.net/

Quante banane! Raccogliendole tutte ci garantiremo punti bonus da giocare alla slot-machine che ci attende a fine livello.

Quella leva serve per aprire un passaggio verso una parte nascosta del terzo livello del secondo mondo.

Eccola qua la slot-machine di cui ho tanto parlato: come potete vedere è stata realizzata veramente bene ed è anche decisamente realistica.

per evitare pericolose confusioni). Giunti infine alla conclusione di un livello ci vengono indicate le monete raccolte (che possono tranquillamente eccedere il numero minimo per aprire l'uscita), i fruttini-bonus accumulati (vedi box) e il tempo avanzato. In base a queste tre variabili ci viene poi assegnato un cospicuo punteggio bonus o, a nostra scelta, un tot di decini da giocare alla slot-machine implementata nel gioco.

Quest'ultima è realizzata con una cura tale, da renderla così divertente che forse i più accaniti giocatori d'azzardo comprerebbero *Superfrog* solo per vederla. I premi in palio, purtroppo, non sono quattrini, ma altrettanto allettanti punteggi stratosferici (ricordando che ogni 200000 punti c'è una vita extra), bonus vari e soprattutto il codice del livello appena completato, indispensabile, come già detto, per ripartire da quel punto nelle partite successive. Quindi sta a voi decidere se rischiare (si può anche non vincere nulla) o accontentarvi dei punti bonus normali di fine livello. Davvero una bella idea!

Bene, questo è quanto. Adesso non resta altro da fare che scendere nell'analisi tecnica dell'ultima creatura del Team 17: *Superfrog* è stato realizzato con una precisione davvero pregevole sotto ogni punto di vista ed è particolarmente problematico muovergli delle serie critiche.

Se non fossi così restio a sbilanciarmi troppo, con buona probabilità direi che è tecnicamente impeccabile, dato che può contare su una grafica velocissima e ottimamente disegnata, che non fa rimpiangere più di tanto quella del grande *Sonic*. Il sonoro si avvale di otto motivetti diversi, molto carini e orecchiabili anche se, come sempre accade in questi casi, terribilmente snervanti alla milleduecentesima partita.

La giocabilità, inoltre, rappresenta l'indubbio punto di forza del programma, a differenza di molti suoi concorrenti: ogni errore che si commette è frutto solo ed esclusivamente della propria incapacità e non di qualche arcano difetto del metodo di controllo, assolutamente immediato (eccezion fatta per l'uso della palla-spada) e di facilissima assimilazione.

La slot-machine e i codici per ripartire dall'ultimo livello, infine, non lasciano dubbi sulla caratura di questo eccellente prodotto.

Per fortuna ci sono poche software house che producono giochi che si comprano volentieri anche a scatola chiusa - altrimenti i recensori navigherebbero nella miseria più nera! Bisogna proprio dire che il Team 17, dall'alto delle sue ultime illustrissime uscite, si è inserito di diritto in questa ristretta cerchia, per cui non esito a dirvi di comprare *Superfrog* senza tentennamenti: non avrebbero motivo di esistere. A patto che continuiate a leggere K...

Simone Bechini

http://www.oldgamesitalia.net/

ARABIAN

"Notti Arabe"... un nome che ispira chissà quali fantasie in uno scenario molto particolare: che sia arrivata la trasposizione videoludica de "Le mille e una notte"?

Sfortunatamente no; in compenso abbiamo un giochino decisamente carino che ricorda parecchio un istituzione del mondo dei videogiochi: il mitico *Rick Dangerous*.

Arabian Nights ci vede impersonare il tipico giardiniere di diciannovesima categoria del maestoso palazzo del califfo d'Arabia, nel suo tentativo di liberare la bella principessa Leila. Infatti la dolce fanciulla, di cui Simbad Jr. - questo il nome del protagonista del nuovo gioco targato Krisalis - è perdutamente innamorato, è stata rapita da un perfido demone, spedito a compiere l'infame delitto per conto del malvagio Vizir, un giovane che medita, sposando la figlia del califfo, di impadronirsi del potere supremo.

Il guaio è che Simbad Jr. è stato sorpreso dalle guardie nel tentativo di liberare il suo amore, ma esse, credendolo complice del demone, hanno deciso di rinchiuderlo in galera in attesa dell'imminente esecuzione capitale. Non c'è tempo da perdere, quindi! L'intrepido protagonista, ai nostri comandi, dovrà fuggire in tutta fretta dalla prigione e lanciarsi attraverso dieci estenuanti livelli per cercare di riacciuffare l'amata e, con essa, l'esecutore e il mandante del feroce rapimento.

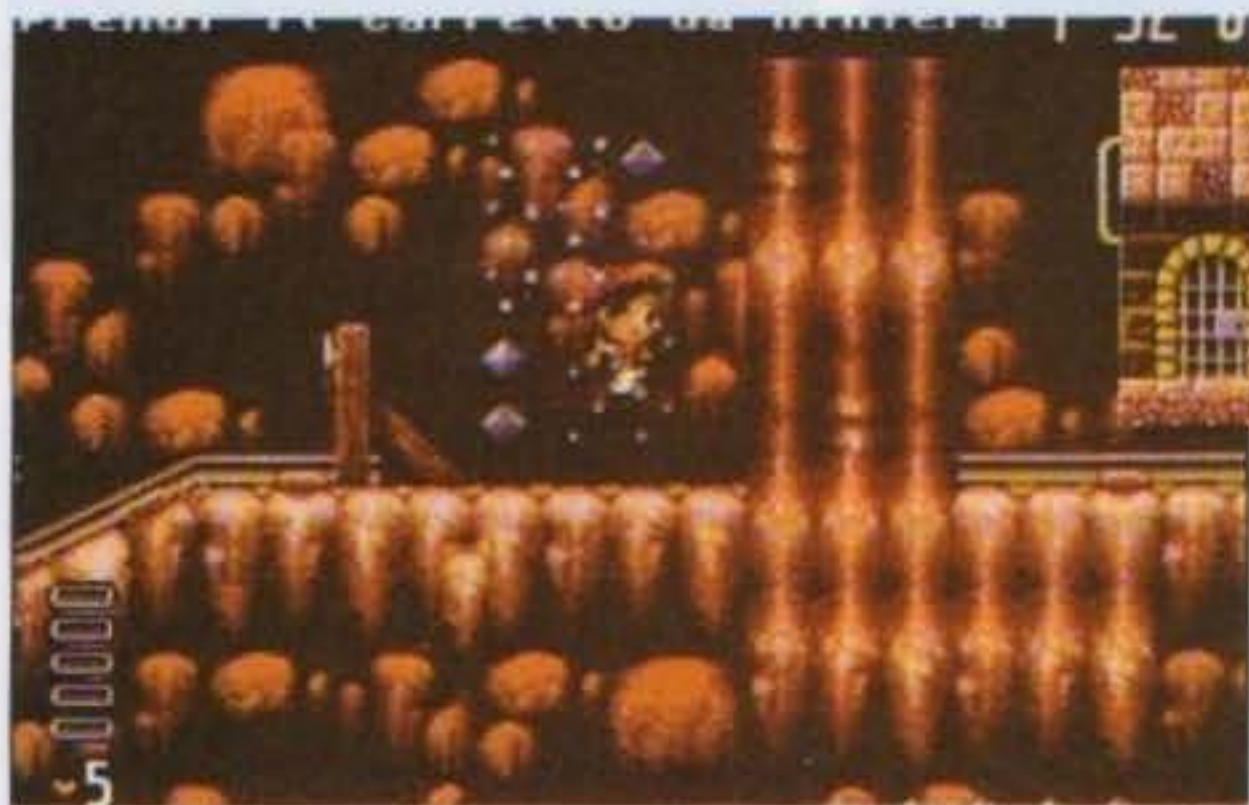
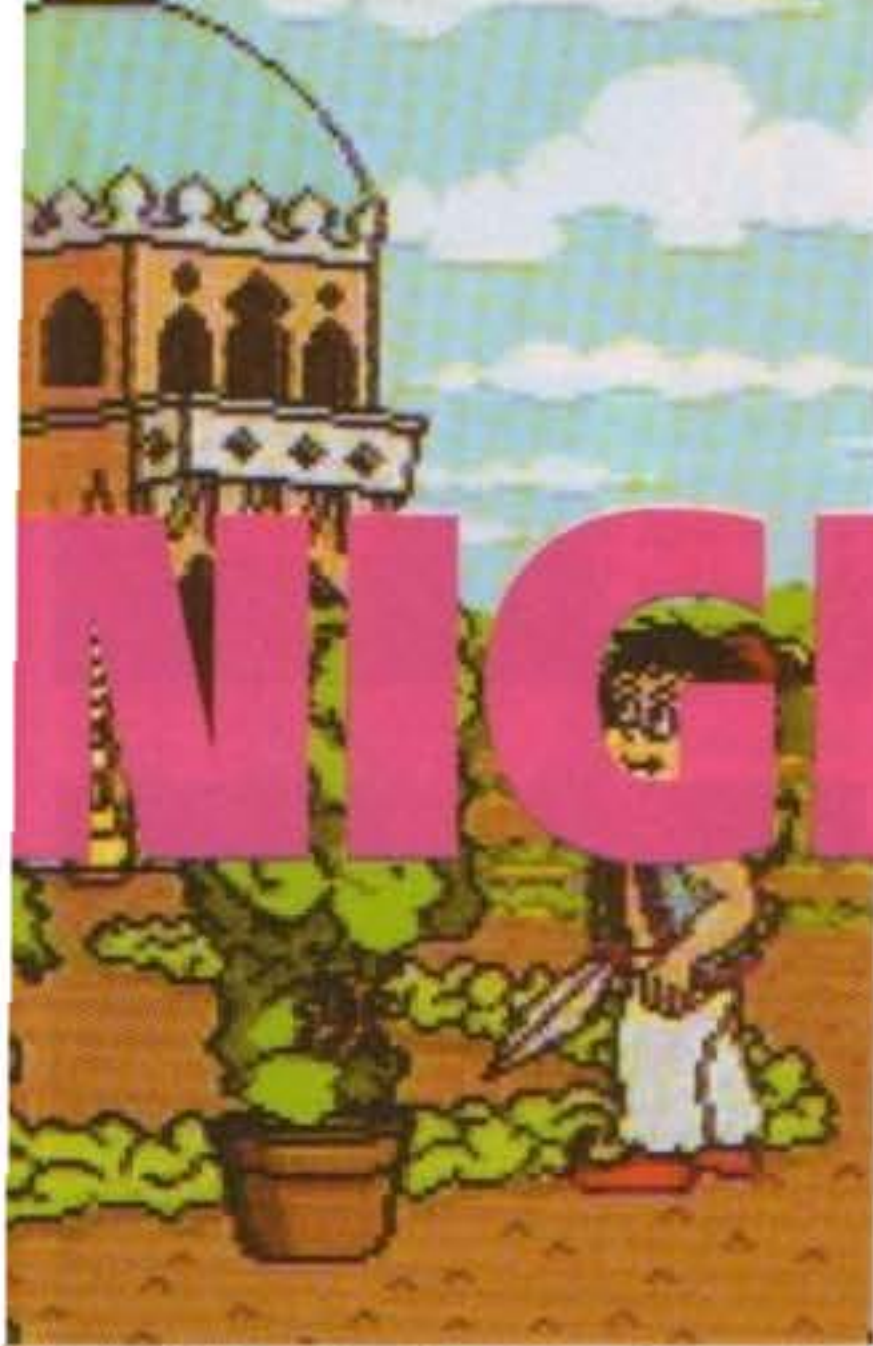
Ma non sarà certo cosa facile...

Dopo una breve sequenza animata, che ci introduce facilmente nell'ambientazione del gioco, si giunge al menu iniziale, dove si può scegliere la lingua (italiano compreso), se incominciare subito l'avventura o avvalersi delle numerose opzioni messe e nostra disposizione: qui è possibile selezionare il numero delle vite (da tre a cinque), il livello di difficoltà (principiante, normale o difficile), il music test e il livello di dettaglio grafico. Quest'ultima opzione inizialmente mi ha lasciato un po' perplesso, visto che *Arabian Nights* non sfrutta certo la tecnica poligonale, ma poi, spulciando nell'esauriente manuale, ho scoperto che selezionando un alto livello di dettaglio il gioco gira meglio sulle macchine più veloci (1200, 3000, ecc.) e tiene in memoria alcune locazioni se si hanno espansioni di RAM. Notevole.

La longevità dai numerosi spunti divertenti, dall'interazione con i personaggi gestiti dal computer e dall'ingente numero di stanze segrete

Giunti all'inizio della partita vera e propria, ci si accorge subito di una specie di lampadina che si accende ogni tanto ad intermittenza sopra la testa di Simbad Jr.: premendo la barra spaziatrice ci vengono a questo punto mostrati messaggi utili per per proseguire nell'avventura. Se invece si utilizza lo spazio quando la lampadina scompare, si accede all'inventario delle capienti tasche del protagonista, attraverso il quale si può decidere a quale oggetto precedentemente raccolto (aprendo appositi forzieri o ricevendoli da NPC) faremo occupare la nostra mano sinistra - la destra è riservata alla sciabola, unica arma a nostra disposizione anche se potenziabile con diversi power-up (in grado, tra l'altro, di trasformarla in una specie di pistola!). *Arabian Nights* è diviso in dieci livelli, in ciascuno dei quali ci verrà richiesta una particolare azione - come portare un'oggetto a un NPC o semplicemente di uscire da una determinata locazione - il cui completamento è indispensabile per procedere nel gioco. Alla fine di alcune missioni, però, si dovranno affrontare le forze maligne controllate dal Vizir (la Terra, l'Acqua, il Fuoco e il Vento), scontri che precedono quello conclusivo col cattivone di turno.

Sopra: la corsa con i carretti da miniera è una delle fasi più avvincenti di *Arabian Nights*.
A lato: il livello del galeone...

Vi sono, però, tre sezioni del nuovo prodot-

Nella foto qui sopra vedete la lampadina di suggerimento di cui ho parlato nel testo principale della recnsione. E' un elemento di *Arabian Nights* che conviene imparare ad utilizzare. Bisogna infatti fare molta attenzione a quando appare la lampadina, perché scompare non appena ci si sposta dal punto in cui si è accesa.
A lato: raccogliere i diamanti non è fondamentale, ma ci garantisce un bel po' di punti bonus a fine livello.

Genere Avventura Arcade
Casa Krisalis
Sviluppatore Interno

- Molto giocabile
- Longevità assicurata
- Interamente tradotto in italiano
- Livelli speciali molto divertenti

- Realizzazione tecnica non strabiliante
- Non ci sono i codici dei livelli

Versione Amiga

Arabian Nights **non si distingue particolarmente né per grafica né per il sonoro: entrambi sono di buona fattura, ma non di più; decisamente pregevole, invece, l'introduzione animata, breve ma ottimamente realizzata e piacevole da gustare prima di incominciare a giocare. La Krisalis ci ha assicurato che il suo ultimo prodotto (che occupa, tra l'altro, solo due dischetti) gira senza problemi su tutta la gamma Amiga, anche se non è installabile su HD. I caricamenti, comunque, sono veloci e poco frequenti, per cui non si rimpiange troppo l'assenza di questa possibilità.**

K VOTO

865 AMIGA

G
GI
A
FK

La Krisalis ha lanciato questo suo ultimo prodotto senza troppe velleità di supremazia nei confronti della concorrenza, eppure, con tanta modestia e una certa semplicità, è riuscita a creare un gioco simpatico e divertente, facile da utilizzare e ricco di spunti comici o comunque interessanti. Bisogna dare atto quindi alla casa inglese di aver curato più di ogni altra cosa la giocabilità, accantonando inutili orpelli grafici o virtuosismi sonori. Il risultato di questa scelta è che *Arabian Nights* si propone, in modo quasi dimesso, come un validissimo seguito di quel grande capolavoro che è stato - ed è ancora oggi - *Rick Dangerous*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

to Krisalis un po' particolari: la prima consiste nel destreggiarsi a bordo di un tappeto volante (!) in una specie di shoot'em up; la seconda ci vede nuotare sott'acqua alla ricerca dell'ingresso delle cavità sottomarine e l'ultima ci mette ai comandi - non troppo complicati - di un carrellino da miniera, nel tentativo di raggiungere l'uscita (possibilmente senza rompersi l'osso del collo).

Quest'ultimo livello è molto ben realizzato e rappresenta un valido punto di forza di *Arabian Nights*; ricorda, tra l'altro, una parte del mitico *Indiana Jones and the Temple of Doom*, vecchio titolo del bisnonno Commodore 64, macchina mai dimenticata (sob!) da coloro ai quali ha regalato tanti anni di divertimento (sniff!).

La giocabilità di quest'ultima fatica della Krisalis è sicuramente di alto livello, ed è assicurata da un metodo di controllo preciso ed efficace e dagli aiuti forniti dalla CPU attraverso i messaggi attivati dalla lampadina accesa. I nemici, inoltre, sono ostici ma battibili e comunque, male che vada, tolgono solo uno dei cinque quadratini di energia che compongono le vite a nostra disposizione; più minacciosi sono invece gli spuntoni, spesso addirittura mortali.

La longevità è garantita dalla lunghezza del gioco (dieci livelli non sono moltissimi, ma ognuno di essi è decisamente vasto), dai numerosi spunti divertenti, dall'interazione con i personaggi gestiti dal computer e dall'ingente numero di stanze segrete, nascoste dietro porte, cavità, ecc., a cui si può facilmente accedere chinandosi in basso e premendo il pulsante di fuoco.

In definitiva, dunque, un buon prodotto che, pur non eccellendo, fornirà a molti degli aficionados delle arcade adventure ore e ore di sano divertimento.

Simone Bechini

NB nota bene

Le avventure arcade rappresentano un genere che ha conosciuto alterne fortune nel corso della storia dei videogame: acuti isolati sono stati seguiti da mesi di silenzio, rendendo disunita e difficilmente ricostruibile la sua evoluzione. Tra i tanti si sono comunque distinti i tre capitoli di *Shadow of the Beast* e i due di *Rick Dangerous*; i primi avevano i loro punti di forza in un aspetto grafico di altissimo livello (a cui si abbinava, però, escludendo l'ultimo episodio, una ingiocabilità altrettanto accentuata), mentre il successo del tozzo avventuriero "pericoloso" va senz'altro ricercato nella straordinaria giocabilità che lo caratterizzava. Tutti i titoli di cui sopra, nel bene e nel male, rappresentano comunque dei veri e propri capisaldi dell'universo videoludico, per cui se ne avete la possibilità, badate bene di non farveli sfuggire. Se cercate invece qualcosa di più recente, *The Chaos Engine*, *Flashback* o *Another World* fanno al caso vostro.

ENTITY

Eh, sì, platform a go go negli ultimi tempi: non si fa in tempo a leggere una recensione (o a scriverla...) che subito arriva sul mercato un nuovo gioco di questo tipo. Cerchiamo dunque di vedere quali prodotti meritano i nostri sudati risparmi e quali invece no...

Potrei subito dire che *Entity* rientra sicuramente nella prima categoria, ma sarebbe alquanto ingiusto da parte mia, visto che il mio compito è quello di analizzare il più oggettivamente possibile ogni programma, per poi dare, alla luce delle mie considerazioni, un mio personalissimo giudizio conclusivo. Indaghiamo, quindi, insieme su questa interessantissima nuova uscita della casa francese Loriciel...

Un'oscura forza del male, chiamata dagli uomini Entity, per l'appunto, era apparsa già qualche secolo fa nel nostro universo, ma, grazie al prode Milgram il Saggio, era stata relegata in un pesante monolite, impossibilitata a proseguire nel suo malvagio piano di distruzione del pianeta Terra.

Purtroppo però, dopo quasi cinquecento anni, il vecchio Milgram ha subito una reincarnazione e ora non è più in grado di controllare Entity che, cogliendo al volo l'occasione della scomparsa del suo più coriaceo antagonista, è riuscita a liberarsi dal solido blocco di pietra.

Non ha fatto però i conti con Anthemis, la bellissima figlia di Milgram, chiamata dal padre all'oneroso compito di sconfiggere definitivamente la minacciosa entità.

Il compito non è, a dire il vero, dei più semplici, perché per uccidere Entity la formosa eroina dovrà utilizzare un'arma specialissima, composta da quattro sfere magiche, ciascuna delle quali custodita saldamente da altrettanti mostri finali dei diversi mondi da esplorare, ognuno con diverse caratteristiche (ambientazioni, nemici, ecc.). Solo dopo aver completato la fase di "costruzione" dell'arma, Anthemis potrà affrontare l'ultimo mondo, quello che prelude all'incontro conclusivo (con Entity, no?!). Mi sembra superfluo aggiungere che toccherà a voi il compito di vestire i (pochi) panni della prosperosa fanciulla nell'ardua missione assegnatale da Milgram, per cui non indugiamo oltre e proseguiamo nella descrizione del gioco vero e proprio.

È coinvolgente, bellissimo da vedere e anche abbastanza giocabile

Ciò che colpisce, fin dall'introduzione animata, più di ogni altra cosa è la cura che i programmatori hanno riposto nell'aspetto grafico del loro ultimo prodotto: sarà per buona parte merito delle curve, degne di una tortuosa stradina montana, che caratterizzano la protagonista (curve per cui più di un redattore è caduto in una paurosa trance - altro che crisi epilettiche da videogiochi!), ma devo proprio dire che la grafica è di ottima fattura.

Gli scenari sono realizzati davvero ottimamente e si nota anche un frequente uso della digitalizzazione, qui implementata con grande bravura.

Il paesaggio si muove con buona fluidità alle spalle di Anthemis, e guidarla nell'esplorazione dei cinque mondi che compongono l'universo di *Entity* si rivela ben presto più piacevole del previsto, anche se non meno difficile: per accedere al livello successivo è necessario trovare tre parti di uno speciale scettro, indispensabile per combattere con i mostri di fine mondo, veramente ostici, soprattutto quando li si incontrano per la prima volta.

Una fase del secondo livello, ambientato in uno scenario montagnoso. Gli uccelli che vedete sono davvero ostici.

Abbiamo raccolto il laser, l'arma più potente a nostra disposizione. E' particolarmente efficace e devastante.

Di alternative a *Entity* ce ne sono un numero pressoché incalcolabile, per cui eccovi un sunto degli altri programmi appetibili "se vi piace il genere": *Lionheart* (Thalion): ancora migliore dell'ultima fatica della Loriciel dal punto di vista grafico, *Lionheart* si avvale anche di un'ottima giocabilità e di una grande varietà di scenari e situazioni diverse. *Superfrog* (Team 17): la recensione è su questo numero, per cui non siate svogliati e andate a leggervela di corsa. Se siete proprio irrecuperabili vi posso dire che è più immediato, più divertente e "più migliore" (si dice così, no?) di *Entity*. Devo aggiungere qualcos'altro?
- Trilogia di *Beast*: la qualità di grafica e giocabilità è molto vicina a quella dell'ultimo prodotto Loriciel, che manca un po', però, degli aspetti - tipici della saga *Beast* - che caratterizzano un'avventura arcade.

Uccidere questo pterodattilo è di vitale importanza per completare la prima zona di *Entity*. Nasconde infatti una parte del primo scettro.

Le piattaforme che vedete non sono molto affidabili: scompaiono abbastanza velocemente appena ci si sale sopra.

Devo dire che la qualità della giocabilità, all'inizio, mi aveva lasciato seri dubbi sul reale valore di questo *Entity*: Lo trovavo troppo difficile, principalmente a causa dei nemici, che necessitano di un buon numero di colpi per essere eliminati e che spesso attaccano in massa.

Il metodo di controllo, poi, mi pareva inadeguato e poco immediato, rendendo l'azione ancora più snervante e, a lungo andare, assai frustrante.

In realtà, dopo qualche partita (non troppe, non preoccupatevi), ho imparato ad ottimizzare l'uso dell'arma disponibile (anche grazie ai power-up) e a riuscire a evitare le orde di mostriciattoli vari, che inevitabilmente ci aggrediscono, nonché a sfruttare al meglio i numerosi bonus presenti nei vari mondi. Insomma, ho imparato a giocare, e quindi ad apprezzare per quello che vale, questo nuovo prodotto Loriciel.

Il risultato di queste considerazioni è che *Entity*, in ultima analisi, è coinvolgente, bellissimo da vedere e anche abbastanza giocabile (tra l'altro è presente l'opzione di continue), anche se alcune delle perplessità iniziali sono, almeno parzialmente, rimaste.

Un'ultima precisazione prima di chiudere: la software house francese definisce questa sua ultima fatica un'avventura arcade: in realtà gli spunti "avventurieri", qui, mi sembrano quasi del tutto assenti, se escludiamo qualche passaggio segreto azionabile tramite appositi bonus, per cui sarei portato a considerare *Entity* un gioco di piattaforme, anche se ha uno spessore sicuramente maggiore rispetto a tanti altri titoli del genere.

Mi ricorda, per esempio, molto di più *Lionheart* che non *Beast 3* in cui occorreva risolvere alcuni semplici enigmi per poter procedere nell'avventura.

A meno che per avventura si intenda il compito di raccogliere le sfere magiche custodite dai mostri di fine mondo...

Simone Bechini

Il primo livello è ambientato in uno scenario preistorico ricco di vegetazione. Purtroppo però non mancano i nemici, in questo caso dinosauri di vario genere.

- Ottima grafica
- Bellissima introduzione animata
- Buona longevità
- Abbastanza coinvolgente

- Metodo di controllo poco immediato
- Richiede qualche partita per dare il meglio di sé
- Alcuni mostri sono troppo difficili da eliminare

Entity richiede un po' di tempo, diciamo un'oretta, per essere apprezzato fino in fondo: all'inizio risulta molto difficile e scarsamente coinvolgente, ma poi i bonus di extra-energy e i 4 continue vi permetteranno di "entrare in partita".
A quel punto sarà il desiderio di proseguire nel gioco per ammirare i nuovi fondali e per affrontare nuovi nemici a spingervi nel giocarlo e rigiocarlo ancora.
Personalmente parlando, *Entity* mi è piaciuto, nonostante le riserve iniziali che comunque influiscono sul giudizio finale, perché senza di esse e senza qualche altro difettuccio probabilmente gli avrei affibbiato l'onore del K-Gioco.
Se avete la pazienza di perdere un po' di tempo per imparare a giocarlo seriamente, *Entity* non vi deluderà; altrimenti bevete qualche camomilla in più e cercate altrove il prossimo acquisto videoludico.

Versione Amiga

***Entity* occupa quattro dischetti, di cui il primo destinato alla presentazione (caricabile separatamente). Gira su tutte le macchine della serie Amiga, compreso il 500 inespanso, ed è giocabile sia col joystick che con la tastiera (!). Non supporta, purtroppo, l'installazione su hard disk. Graficamente è molto curato (1,7 Mb sono stati dedicati alla gioia dei vostri occhi), ed anche il sonoro è di buon livello, potendo contare su dodici musiche differenti. Tutto sommato, quindi, una realizzazione tecnica di alto livello.**

Versione PC

La versione PC dovrebbe uscire a momenti e sfrutterà la grafica VGA a 256 colori e la MCGA. Supporterà le schede sonore Ad-Lib e Soundblaster e sarà giocabile solo dopo averlo installato su hard disk. Occuperà infine almeno quattro dischetti ad alta densità. Non avendolo provato sul PC non possiamo dirvi molto sulle differenze di giocabilità e di qualità tecnica rispetto alla versione Amiga.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACEWARD HO!

Sembra di essere all'interno di un'applicazione Windows...tutta scena: è ancora il buon vecchio DOS!

La struttura a finestre consente una notevole chiarezza di gioco. Tutto è disponibile nel punto giusto.

Insieme a *Empire Deluxe*, arriva un nuovo giochino di strategia dalla New World Computing. Questa volta il nostro obiettivo sono le stelle...

Spaceward Ho! si inserisce nel sempreverde filone dei giochi di strategia/esplorazione/conquista. Il giocatore si cala nei panni di un aspirante imperatore della galassia e, partendo da un piccolo e insignificante pianetino, cerca di estendere i suoi domini su tutta la Via Lattea. La galassia è per la maggior parte inesplorata, ma si sa per certo che là fuori ci sono altri conquistadores che, come noi, ambiscono al dominio totale.

All'inizio del gioco il programma ci offre la possibilità di caricare una posizione salvata in precedenza o di iniziare una nuova partita. In questo secondo caso, una schermata di opzioni permette di personalizzare la galassia in cui si svolgerà la partita. L'ammasso di stelle può essere di varie dimensioni, e le stelle stesse disposte casualmente o secondo conformazioni ben precise (a spirale, a griglia, a circoli...). In questa schermata si decide inoltre il livello di competenza del computer e il numero di avversari controllati dallo stesso che ci troveremo ad affrontare, insieme al livello di difficoltà complessivo della partita.

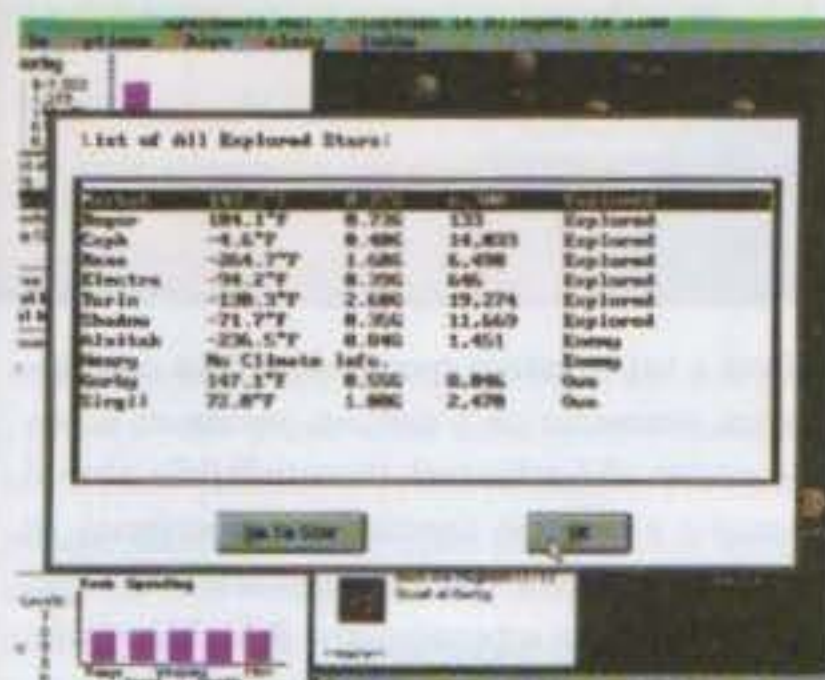
All'inizio tutti gli sforzi sono concentrati sul pianeta-base, ma successivamente è necessario dividere il budget complessivo tra i vari pianeti colonizzati

Completate le operazioni preliminari, si accede alla schermata principale del gioco e la partita ha immediatamente inizio. Lo schermo di gioco è diviso in tre finestre e presenta una serie di menu a tendina attraverso i quali si controllano le varie funzioni della partita. Nella versione del gioco per *Windows* queste finestre possono essere ridimensionate a piacere, mentre ciò non accade nella versione per DOS. La finestra più grande mostra la mappa stellare. Ogni stella rappresentata è, in realtà, un pianeta significativo tra quelli che ruotano intorno alla stella stessa. Su questa mappa si può analizzare la situazione strategica complessiva, muovere le proprie flotte ed esaminare i pianeti disponibili. All'inizio abbiamo informazioni solo sul nostro pianeta-base, mentre tutti gli altri sono sormontati da un grande punto interrogativo. Per esplorarli occorre inviare le proprie astronavi. I pianeti sono caratterizzati da temperatura e forza di gravità, e più questi dati si avvicinano a quelli del pianeta-base, più il pianeta esplorato è adatto ai nostri scopi. Se i dati raccolti su un pianeta sono favorevoli, si può pensare di iniziare a colonizzarlo. A disposizione del giocatore c'è un budget complessivo al quale attingere per costruire astronavi ed effettuare altre operazioni. All'inizio tutti gli sforzi sono concentrati sul pianeta-base, ma successivamente è necessario dividere il budget complessivo tra i vari pianeti colonizzati.

Per colonizzare un pianeta bisogna inviare una nave generazionale, un vascello spaziale enorme e costoso che trasporta coloni e attrez-

La disposizione dei pianeti può essere regolata dal giocatore. Forse varrebbe la pena di essere un po' più fantasiosi...

http://www.oldgamesitalia.net/

Prima di ogni battaglia ci vengono faorniti i dati completi di tutte le forze in campo. Non che si possa fare molto una volta dato il via.

In ogni momento possiamo ottenere una lista cche comprende tutti i mondi esplorati, con i dati significativi per ciascun pianeta.

Le astronavi a nostra disposizione possono essere modificabili a nostro piacimento, ma i modelli disponibili non sono poi molti.

Dopo parecchi turni di gioco potremo cominciare a schierare delle vere e proprie flotte stellari.

zature. Questo non basta, perché il pianeta deve essere successivamente terraformato (per adattarlo ancora di più alle condizioni ambientali preferite dalla nostra razza), e sfruttato (principalmente con estrazioni minerarie). Tutte queste operazioni richiedono soldi e ben presto ci si rende conto che il budget iniziale non basta, e che occorre pianificare con cura la propria politica di espansione.

Prima o poi capiterà di imbattersi nei giocatori avversari, siano questi umani (se giocate in rete) o computerizzati. Le battaglie tra astronavi vengono calcolate dal computer, e si basano su fattori come la forza delle astronavi stesse e il livello tecnologico che il vostro impero ha raggiunto in vari settori. A disposizione avete solo tre modelli base di astronave: generazionale, da guerra e scout, ma potete modificare le classi base proposte e creare nuove classi: per esempio navi da guerra particolarmente veloci, a scapito degli scudi, o pesantemente armate ma con un raggio operativo minimale. Inoltre i cantieri "astronavali" dei vostri pianeti possono mettere in orbita satelliti di difesa automatica che difendono il pianeta stesso senza spese eccessive.

Tra le nuove tecnologie, una delle più importanti è la miniaturizzazione. In pratica, permette di costruire astronavi utilizzando quantità sempre inferiori di metalli - molto utile verso le fasi finali della partita quando le risorse naturali della galassia sono quasi esaurite.

Vincenzo Beretta

Genere New World Computing
Casa Strategia
Sviluppatore In casa

- Veloce ma ricco di opportunità strategiche
- Possibilità di giocare in rete
- Buona intelligenza artificiale del computer

- Grafica in 16 colori se non si possiede una SVGA
- Battaglie troppo scarne

Versione PC

***Spaceward Ho!* occupa 3,5Mb su hard disk, e gira su qualsiasi processore dal 286 in su, anche se sulle macchine meno veloci è raccomandato giocare su galassie piccole. La grafica in VGA supporta 16 colori, mentre la SVGA arriva a 256. Il gioco fornisce driver SVGA, se ne siete sprovvisti. È disponibile in versione DOS e *Windows*.**

G
QI
A
FK

Spaceward Ho! è il classico "giochino di strategia", veloce ma abbastanza ricco di opzioni da tenere il giocatore impegnato. La semplicità non è sempre un difetto, soprattutto per un gioco che, nella sua versione per *Windows*, sembra avere scritto sulla scatola "Giocami durante l'intervallo del pranzo!"
Personalmente ho sentito la mancanza di qualche classe di astronave in più. Avrei preferito spostare nel cosmo flotte di portacaccia scortate da astrocorazzate e unità di assalto planetario, mentre la fase di conquista e combattimento è molto scarna. Capisco che questi fattori avrebbero detratto dalla semplicità del prodotto, ma avrebbero potuto essere introdotti come "opzionali". Comunque, attualmente sto giocando a *Spaceward Ho!* durante l'intervallo del pranzo...

CURVA INTERESSE PREVISTO

Se vi piacciono i giochini di strategia semplici ma violenti, una discreta alternativa è *Empire Deluxe*, sempre della New World Computing, che vi pone al comando di un esercito del futuro incaricato di conquistare un pianeta generato casualmente.

Sono disponibili scenari ambientati nella II Guerra Mondiale e in mondi di fantasia. Se invece volete un gioco longevo, complesso e ricco di spessore, allora la scelta migliore in questo genere è il mitico *Civilization*, dell'altrettanto mitico Syd Meier, pubblicato dalla MicroProse.

Un'immagine di impatto ci introduce al gioco. Dovremo diventare dei veri e propri squali delle galassie se ce la vogliamo fare.

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCAPE FROM CYBERCITY

Il CD-I della Philips stenta ad imporsi sui mercati mondiali anche per un'atavica carenza di software ludico di un certo livello. Arriva ora un titolo degno di nota che potrebbe segnare un'inversione di tendenza.

Finalmente il CD-I viene spremuto a dovere, in un'avventura totalmente animata che per ritmi e struttura tipicamente arcade potrebbe fare bella figura in una sala giochi. Si tratta di un cartone animato interattivo, con grafica tipicamente giapponese (il nome Toei Animation dovrebbe essere una garanzia), che ricorda i classici del laser disc, *Dragon's Lair* in testa, pur offrendo una giocabilità superiore.

La storia narra del conflitto che scoppiò nel 2153 tra il genere umano e i Robot (*Terminator* docet). Due insigni studiosi di cibernetica, Frank Stewart (il buono) e Allan Marker (il trucido), lavorano al progetto di un robot con prestazioni fisiche sovrumane in grado di agire e pensare autonomamente. Chiaramente Allan Marker vuole impadronirsi del mondo ma l'attento e altruista collega sventa il diabolico piano. Dopo molti anni il malvagione ritornerà in versione cyborg con il nome di "Controllore Capo" e un ricco campionario di robot guerrieri per dominare il genere umano. Toccherà a voi, nei panni di Roy Stewart, il figlio di Frank, mettere fine al feroce massacro; lo scopo è quello di raggiungere il treno per uscire dalla città. *Escape from Cibercity* inizia con la scelta del livello di difficoltà che rappresenta in effetti il neo maggiore di tutto il software. In realtà le differenze tra "Rookie", "Warrior" e "Maniac" sono minime: pochi potranno vantarsi di aver terminato l'avventura, e ancora meno saranno quelli che ci riusciranno in breve tempo. Il gioco è del tipo "point & shoot", dove si sposta un mirino sullo schermo per centrare vari bersagli in movimento; il guaio è che i tempi e le modalità di risposta del comando a distanza del CD-I sono inadeguati alle richieste del programma. Supponiamo che il puntatore si trovi in un angolo dello schermo quando al centro compare un nemico da obliterare. Spostando leggermente il minuscolo joystick presente sul controller, il mirino non raggiungerà in tempo il nostro bersaglio il quale non esiterà a vaporizzarci; spostando la leva con veemenza otterremo un altrettanto veemente scatto del mirino che schizzerà incontrollabile oltre il bersaglio e verremo nuovamente vaporizzati. In alcuni casi potremo ovviare al problema ricordandoci la posizione approssimativa del mirino in un particolare quadro e giocando d'anticipo (è prevista una certa tolleranza), ma negli schermi in cui i nemici si presentano in modo del tutto casuale potremo affidarci soltanto alla fortuna. Ideale sarebbe l'utilizzo di una pistola ottica, o al limite del dispositivo trackball disponibile come optional per il sistema CD-I.

L'esperienza é un fattore fondamentale anche per la scelta dei percorsi più adatti, che riusciremo a scoprire in modo assolutamente empirico...

Le prime partite sono piuttosto frustranti e solo dopo un certo numero di tentativi riuscirete ad esplorare nuove locazioni. Le sequenze di adde-

Una delle scene che vedrete con maggiore frequenza. Nelle prime partite le tre vite che avete a disposizione si esauriranno molto in fretta.

Questa è la meta di tanto peregrinare: il treno per fuggire da Cybercity. Raggiungerlo sarà tutt'altro che facile!

Le sequenze sullo skateboard sono tra le più ardue da superare; solo con un certo allenamento troveremo il ritmo giusto.

Le sequenze animate sono veramente impressionanti e non fanno sentire la mancanza del full-motion video.

stramento opzionale sono piuttosto scioccanti per i giocatori alle prime armi: difficilmente riuscirete a colpire qualcosa al primo passaggio. Per complicare ulteriormente le cose, molto spesso troveremo dei falsi bersagli che ci distrarranno dai veri nemici. Se il CD-I funzionasse con monete da cinquecento lire, il primo giorno spendereste quasi quanto ad acquistare il gioco.

L'esperienza è un fattore fondamentale anche per la scelta dei percorsi più adatti, che riusciremo a scoprire in modo puramente empirico, sperimentando tutte le possibili deviazioni.

Il primo aspetto che colpisce è la qualità dei disegni, sia dei fondali che dei personaggi: nel panorama urbano in stile post-atomico si aggirano robot di chiara scuola nipponica, per nulla sminuiti nel tratto dalla pixelizzazione. Le animazioni scorrono fluide sullo schermo, senza rallentamenti anche quando vengono spostate notevoli porzioni di schermo. Il sistema di gestione delle immagini digitalizzate consente un maggiore controllo sulle figure in movimento, ovvero sulle aree utili dei bersagli, rispetto ai laser disc tradizionali; è comunque sorprendente il risultato se si considera che non esiste alcun hardware dedicato per la decompressione delle animazioni. Ridotti anche i tempi di accesso, paragonabili a quelli degli omologhi giochi per Amiga e PC installati su disco fisso.

Il sonoro è consono alle possibilità del CD, come è evidente negli spezzoni di parlato; gli effetti sonori sono veramente notevoli, soprattutto se l'uscita audio del CD-I è collegata ad un impianto stereo.

Sarebbe bastato veramente poco per rendere godibile fino in fondo questo gioco: qualche decimo di secondo in più a disposizione per prendere la mira, almeno al livello "Rookie". Purtroppo il beta testing dei giochi è un aspetto essenziale, ma spesso trascurato, della fase di sviluppo. L'aspetto più positivo è che, alla luce di quanto abbiamo visto, la macchina multimediale marchiata Philips ha dimostrato di avere enormi potenzialità; speriamo di vedere presto programmi che le sfruttano a fondo, magari prodotti anche dalle software house indipendenti.

Alessandro Cattelan

Genere Avventura Animata
Casa Philips Int. Media of America
Sviluppatore Fathom Pictures

- Grafica e sonoro ottimi
- discreta interattività per il tipo di gioco

- eccessiva difficoltà
- scarsa controllabilità del puntatore
- longevità determinata solo dalla difficoltà di completamento

Versione CD-I

Questo è il primo esempio di quanto si può realmente ottenere da un CD-I. Il risultato, tecnicamente impeccabile, si avvicina molto alla qualità dei giochi su videodisco, con l'unica differenza del numero di colori, lievemente inferiore. Le animazioni sono estremamente fluide, e la realizzazione sequenziale del CD riduce notevolmente i tempi d'attesa. I problemi risiedono in quel "CD-I Controller" che non consente la necessaria precisione nel movimento del puntatore. L'ideale sarebbe stata una light gun in stile Nintendo.

K VOTO

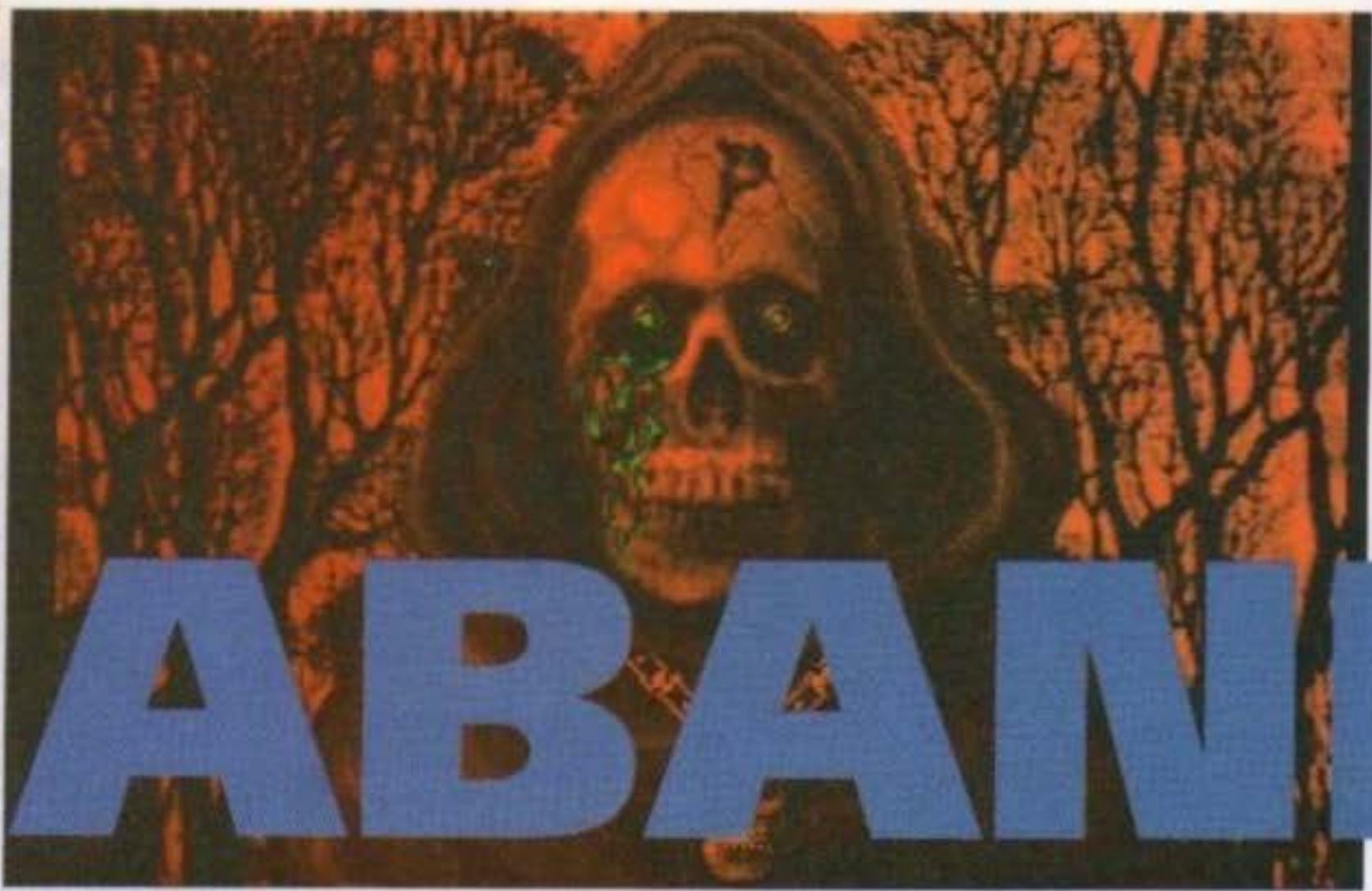
784 PC

G
GI
A
FK

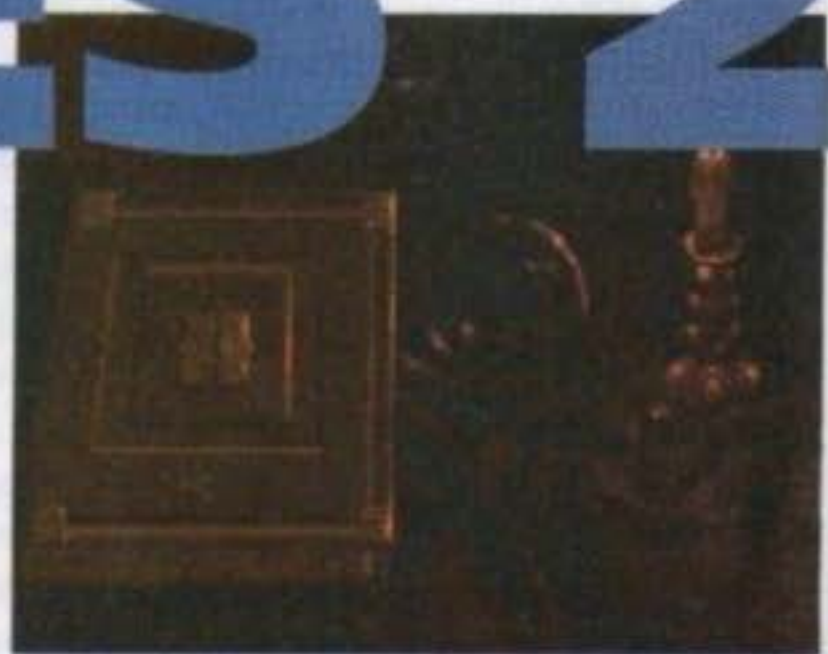
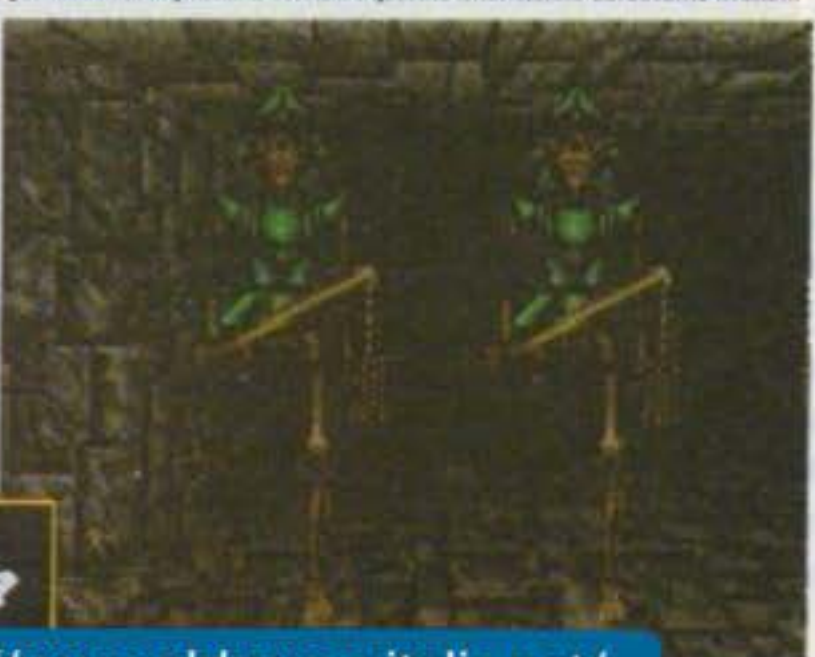
Proprio quando stavo iniziando a pensare che le applicazioni del CD-I si sarebbero limitate all'educational di lusso, al karaoke e alle foto su Photo-CD ecco che vengo prontamente smentito da questo Escape from Cybercity, ben lungi dall'essere perfetto, ma sicuramente una realizzazione degna di nota. Il principale problema di questo gioco è l'eccessiva difficoltà che penalizza pesantemente la giocabilità; la colpa è in parte del dispositivo di controllo (se disponete della trackball, potete gustarvi il gioco con più tranquillità) che non consente una precisione adeguata e non è sufficientemente sensibile. Un vero peccato perché l'interattività è discreta per il tipo di gioco, la grafica animata è eccellente, molto vicina al full-motion video, e gli effetti sonori digitali sono sullo stesso piano. Buona anche la tecnica di realizzazione che ottimizza l'accesso al disco, evitando noiose pause di caricamento.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il primo cartone animato interattivo che fece la sua comparsa su un personal computer fu *Dragon's Lair* per Amiga, tratto direttamente dal pionieristico coin-op su Laser Disc di Don Bluth. Grafica digitalizzata a 16 colori, effetti sonori discretamente campionati, tempi di caricamento da dischetto improponibili; queste le caratteristiche di un gioco che in realtà aveva il suo difetto principale nella limitatissima interattività. Il giocatore doveva limitarsi a premere il pulsante di fuoco o spostare la leva del joystick al momento giusto, routine alla lunga noiosa. Le cose non cambiarono con *Space Ace*, concettualmente identico. *EfC* migliora sia gli aspetti tecnici (grafica quasi a livello di laser disk e nessuna sindrome da caricamento) che l'interazione con il giocatore, impegnato anche a prendere la mira e con una certa libertà nella scelta dei percorsi. Purtroppo la difficoltà è eccessiva e dopo un po' si rischia l'abbandono per frustrazione. È questa, comunque, la strada da seguire.

http://www.oldgamesitalia.net/

Fidarsi è bene, ma chi non si fida campa di più, come dice il saggio! Dietro ogni angolo potreste trovare la fine delle vostre avventure. (sopra) La creazione dei quattro personaggi: potrete sceglierne uno tra i 32 già pronti, o crearne uno nuovo, adattando le sue caratteristiche come più vi aggrada.

ABANDONED PLACES 2

Il nostro manipolo di eroi, che quattrocento anni or sono aveva sconfitto il male nelle sperdute terre di Kalynthia, è congelato da quasi mezzo millennio in un umido dungeon. Ma ormai è tempo di uscire dal magico letargo e affilare per bene le spade!

Ahi, ahi, mi sa che son guai! Questa stanza è piena di Skeleton corazzati, e per levarvi d'impaccio ci vorrebbe qualche incantesimo del settimo livello...

Il diabolico Pendugmalhe, infatti, non è stato inattivo in questi lunghi anni, ma ha preparato una nuova offensiva che, partendo dalla fantomatica terza dimensione, colpirà con letale ferocia la pacifica gente di Kalynthia. Convinti che gli antichi eroi non staranno certo a guardare, un gruppo di maghi si avventura per i pericolosi cunicoli del dungeon segreto dove il party si trova in stato di ibernazione magica.

Abandoned Places 2 inizia proprio dopo pochi attimi dal risveglio dei quattro eroi. Il vostro primo compito è di trovare un antidoto, nascosto nello stesso dungeon in cui eravate stati ibernati dopo lo scontro finale di *AB 1*, per poter salvare il Master del gruppo di maghi che vi hanno fatto ritornare in vita. Bastano pochi passi per capire che la ICE ha fatto passi da gigante, rispetto a *AB 1*. La grafica è migliorata in maniera sorprendente, e non dovrete più scrutare tra gli incredibili accostamenti di colori che caratterizzavano il primo *AB*, con muri verde brillante e porte rosso fuoco. I mostri sono più particolareggiati, e i dungeon contengono molti graffiti, colonne, e bassorilievi che rendono il gioco meno monotono, e semplificano la stesura delle mappe.

Bastano pochi passi per capire che la ICE ha fatto passi da gigante, rispetto a AB 1

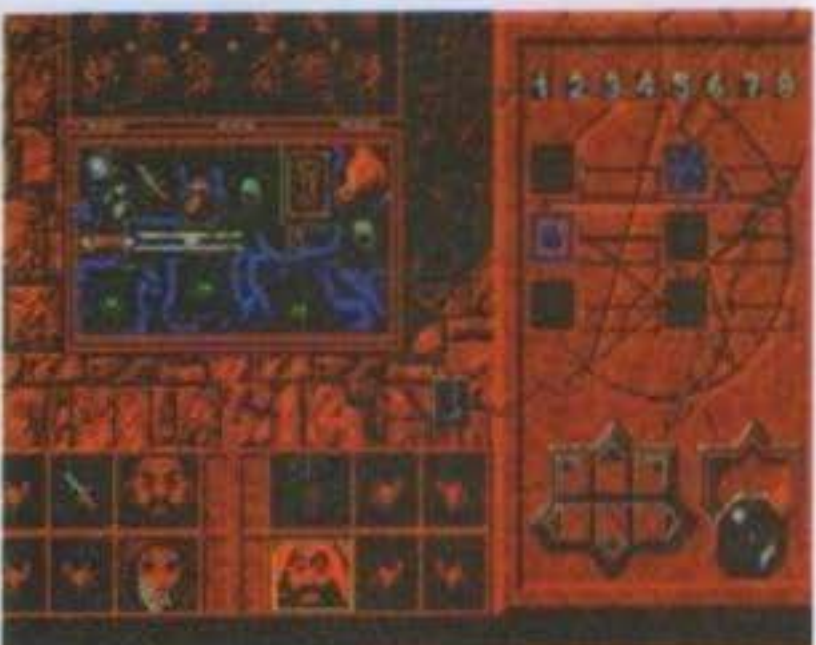
Inoltre la finestra di gioco è stata raddoppiata in grandezza, e devo confessarvi che questo rende il gdr decisamente più giocabile del predecessore. Completa la schermata del gioco la solita cornice che comprende le classiche freccette per spostare il Party, le faccine con le mani dei quattro personaggi, che permettono di controllare gli scontri e di esaminare l'inventario, visualizzato nella parte destra dello schermo.

Tra l'altro, anche la creazione dei personaggi è stata completamente ridisegnata, con risultati decisamente migliori: potrete scegliere i vostri eroi tra i trentadue (al posto dei miseri otto disponibili in *AB 1*!) già pronti, o crearne quattro nuovi, modificando le caratteristiche primarie, come forza, destrezza, ecc.

Purtroppo esistono solo due classi, Guerriero e Mago, ma bisogna notare che un mago può specializzarsi in tre rami, che in pratica sono tre clas-

Uno dei vostri primi avversari. Gli Skeleton non sono molto forti, ma possono minacciare seriamente il vostro Party di novellini.

ED

Questi Skeleton corazzati sono decisamente più pericolosi! Cercate di colpirli da lontano.

si distinte: Necromancer, che ricopre il ruolo di healer del Party, Conjurer, il classico mago in grado di lanciare incantesimi d'attacco, e infine Voider, una doppia classe che somma i difetti e i vantaggi sia del necromancer che del conjurer.

Dopo aver superato la protezione, potrete avventurarvi nel dungeon che vi aspetta: potrete subito rendervi conto che *AB 2* è abbastanza difficile sin dall'inizio. Innanzitutto anche i primi mostri, che in teoria dovrebbero essere i più semplici da abbattere, vi daranno del filo da torcere, visto che bastano tre o quattro dei loro colpi per concludere la carriera di un elemento: questo è particolarmente frustrante, dato che finché non avrete l'incantesimo per far resuscitare un personaggio, dovrete contare su un personaggio in meno. Avrebbero dovuto inserire qualche altare per la resurrezione, come in *Dungeon Master*, in modo da darvi la possibilità di continuare, ma qui purtroppo l'unica soluzione sembra essere quella di ricaricare dall'ultima posizione. Girando per i corridoi, a volte, quando trovate un nuovo pericolo, come un corso d'acqua, appare un commento tipo "Saprete nuotare?" su sfondo nero, come nei film muti: divertente, e oltretutto utile, perché vi permette di prendere confidenza con gli elementi dei dungeon

Gli enigmi che incontrerete non sono complessi, almeno all'inizio, e spesso basta azionare una leva per far sparire la sezione di muro che vi bloccava: non vi aspettano Eye of Talon da incastrare in strani graffiti sul muro, come in *Eye of Beholder 2*, ma piuttosto un'esplorazione massiccia dei cunicoli (dovrete disegnarvi da soli la mappa, visto che non esiste l'automapping), una serie di leve e pulsanti da trovare e azionare e, infine, una nuova esplorazione dei corridoi che vi siete lasciati alle spalle.

Per fortuna, quelli della ICE hanno pensato bene di inserire nel manuale le prime due mappe del dungeon. Grazie a questo piccolo aiuto, potrete acquistare un po' di familiarità con il tipo di enigmi che vi aspettano e con il controllo dei combattimenti. Se poi volete un aiuto un po' più sostanzioso, potrete richiedere un dischetto dagli uffici della ICE (costa solo 10 dollari, più spese postali) con le altre mappe, la soluzione del gioco e un party di super-avventurieri.

Quando avrete recuperato la pozione magica, potrete salvare il Mage Master e gli altri maghi rimuoveranno il campo di forza dall'uscita del Dungeon. Potrete allora avventurarvi nel mondo esterno, attraverso la mappa delle terre di Kalynthia. E vi posso assicurare che vi aspettano molte città, dungeon, segrete e miniere prima della sfida finale con Pendugmahle nella fantastica terza dimensione...

Paolo Paglianti

Genere GdR
Casa ICE
Sviluppatore Interno

- Il party si controlla molto intuitivamente
- Grafica migliorata da AB 1
- Area di gioco vastissima

- Combattimenti difficili sin dall'inizio
- Scarsa interattività con i Personaggi non Giocanti
- Manca l'automapping

Versione Amiga

Avrete solo bisogno di una mega di RAM per potervi avventurare negli abissi di *Abandoned Places 2*. Il gioco è distribuito su quattro dischetti (più uno per i salvataggi), ma i caricamenti sono ridotti al minimo e, soprattutto, sono veloci. Se poi siete tra i fortunati possessori di hard disk, potrete installarlo grazie all'apposito dischetto contenuto nella confezione. Non abbiamo avuto problemi a farlo girare su kickstart 1.2 o 1.3, ma non siamo riusciti né a installarlo, né a giocarci su un Amiga 3000 con il 2.0 - e non si trattava certo di un problema di RAM, visto che era equipaggiato con ben 6 mega!

K VOTO

820 AMIGA

G
GI
A
FK

La grafica di *Abandoned Places 2* è sicuramente anni luce avanti rispetto a quella di *AB1*: i dungeon non sono più monocromatici, ma colorati e ricchi di dettagli, i mostri non sono più racchiusi in un'angusta finestrella, ma anzi sono grandi e animati molto bene, ecc. Il commento sonoro è molto convincente, e lo scalpiccio furioso che sentirete in *AB2* ricorda in maniera impressionante i passi delle mummie di *Dungeon Master*.
L'unico grosso difetto è la mancanza di automapping, che vi costringe a disegnare tutte le mappe: per fortuna graffiti, colonne, e altri elementi accessori del dungeon facilitano questo compito. L'area di gioco di AB 2 è sconfinata, e oltre a dungeon e segrete varie,dovrete anche viaggiare all'esterno, e nelle città: vi sentirete smarriti molte volte, ma difficilmente vi annoierete!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
0 1 2 3 4 5

Il sogno di ogni avventuriero: un forziere pieno zeppo di armi, pozioni, scroll, e tutto quello che è utile per non lasciare le penne in un umido dungeon.

L'architettura dei dungeon è un po' tetra, non vi pare? Inoltre, in molte stanze, si sentono passi avvicinarsi e allontanarsi. Brrr...

nota bene NB

Ormai ci sono decine di titoli ispirati allo stile di gioco iniziato dal mitico *Dungeon Master*, che consiglio, nonostante siano passati più di cinque anni dalla sua pubblicazione, a tutti gli interessati di gdr in prima persona. Tra gli ultimi titoli apparsi su Amiga, quello che ha riscosso più successo è stato sicuramente *Eye of Beholder 2* della SSI, probabilmente perché non era difficile e proponeva un problema per volta, invece che tanti collegati tra loro. Se avete voglia di un viaggio in un mondo molto strano e tetro, posso consigliarvi *Knightmare*. Infine, se cercate davvero di spremere le vostre cellule grigie esplorando dungeon su dungeon in prima persona, dovreste provare il difficilissimo *Black Crypt*.

http://www.oldgamesitalia.net/

TERMINATOR 2029

Chissà quanti di voi, se non lo stesso James Cameron, regista dei due episodi di "Terminator", avranno pensato al potenziale che si nasconde dietro a un nuovo, ipotetico film ambientato nel periodo in cui il Colonnello John Connor dovrà affrontare SkyNet...

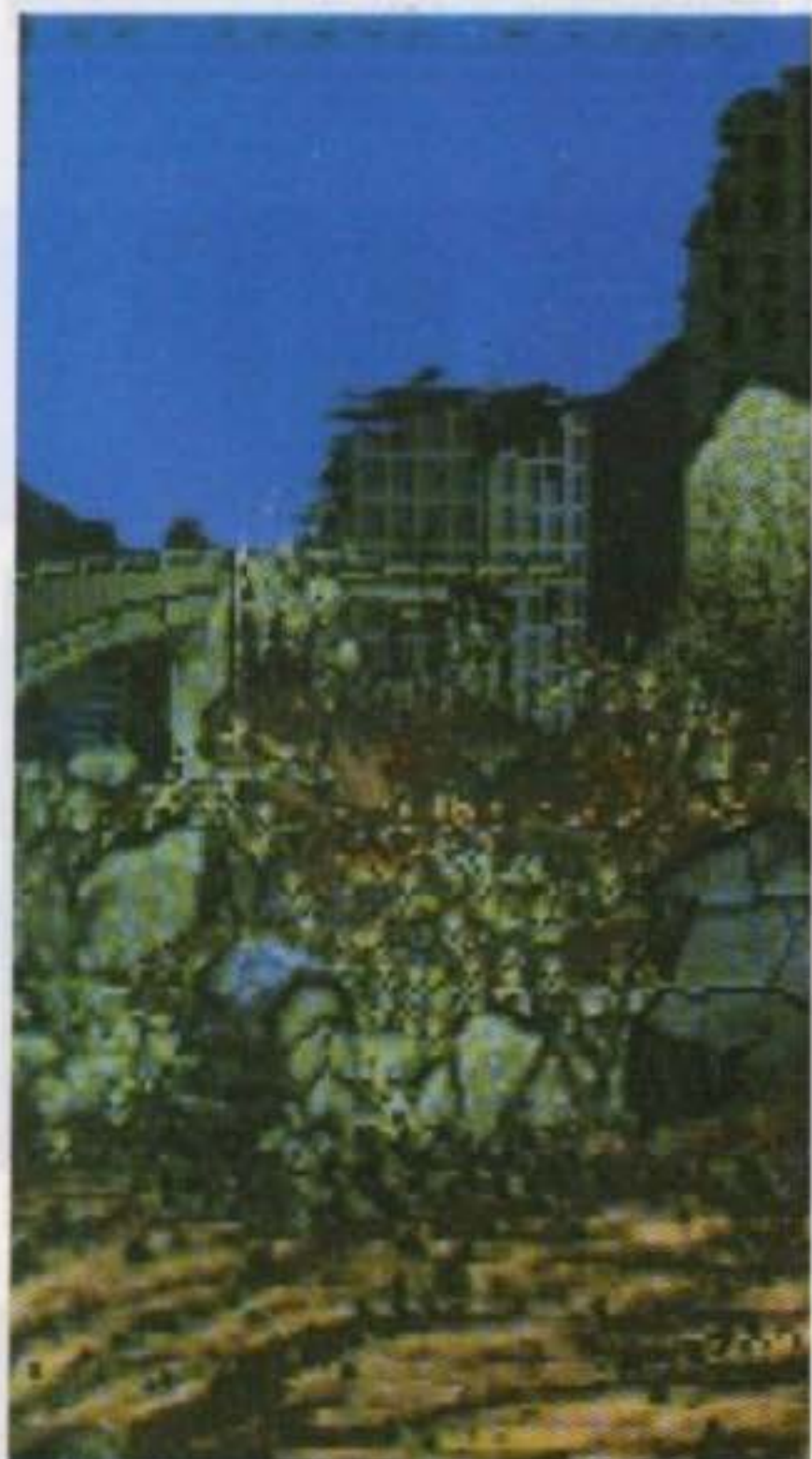
È vero che il finale di "Terminator 2" presuppone che SkyNet non verrà mai costruito. Il messaggio dell'ultima fatica di Cameron era che niente è predestinato, e il futuro può essere cambiato se noi lo vogliamo realmente. Però l'ipotetico futuro presentato nei due film sarà pure esistito in qualche piega spazio temporale, ed è proprio lì che si svolge l'avventura della Bethesda Software.

John Connor non è più il ragazzino che abbiamo visto nell'ultimo film targato "Terminator". La sua faccia è piena di cicatrici causate da chi sa quale scontro contro le macchine prodotte da SkyNet. È a capo della resistenza, e le squadre di combattimento umane che resistono ancora lo hanno eletto loro capo. Capo di cosa poi? Di un gruppo di disperati che viene sistematicamente decimato a ogni attacco.

Terminator 2029, è un degno proseguimento di quella che è la saga cinematografica portata sugli schermi dal caro Schwarzy

Recitando un vecchio adagio, per il quale "la miglior difesa è l'attacco", gli umani intensificano gli assalti al Centro SkyNet, e in una delle ultime sanguinose incursioni riescono a recuperare il prototipo di un'armatura d'assalto ad alte prestazioni.

Gli scienziati della resistenza non perdono tempo nell'analizzare questa nuova macchina di distruzione, e con gli adeguati accorgimenti riescono a trasformarla in un mezzo adeguato all'uomo. L'armatura, ribattezzata ACE (Esoscheletro Cibernetico Avanzato), diventa una delle migliori armi da contrapporre ai terribili Terminator, essendo in grado di sviluppare una potenza di fuoco pari a un'intera squadra d'assalto della resistenza.

Si profila vita dura per le macchine di SkyNet.

SkyNet contrattacca!

L'insperato vantaggio che gli umani si trovano ad avere nei confronti delle macchine, permette agli uomini di Connor di lanciare una decisa offensiva contro l'odiato nemico. ACE consente di confrontarsi con un Terminator ad armi pari, se non di essere addirittura in vantaggio.

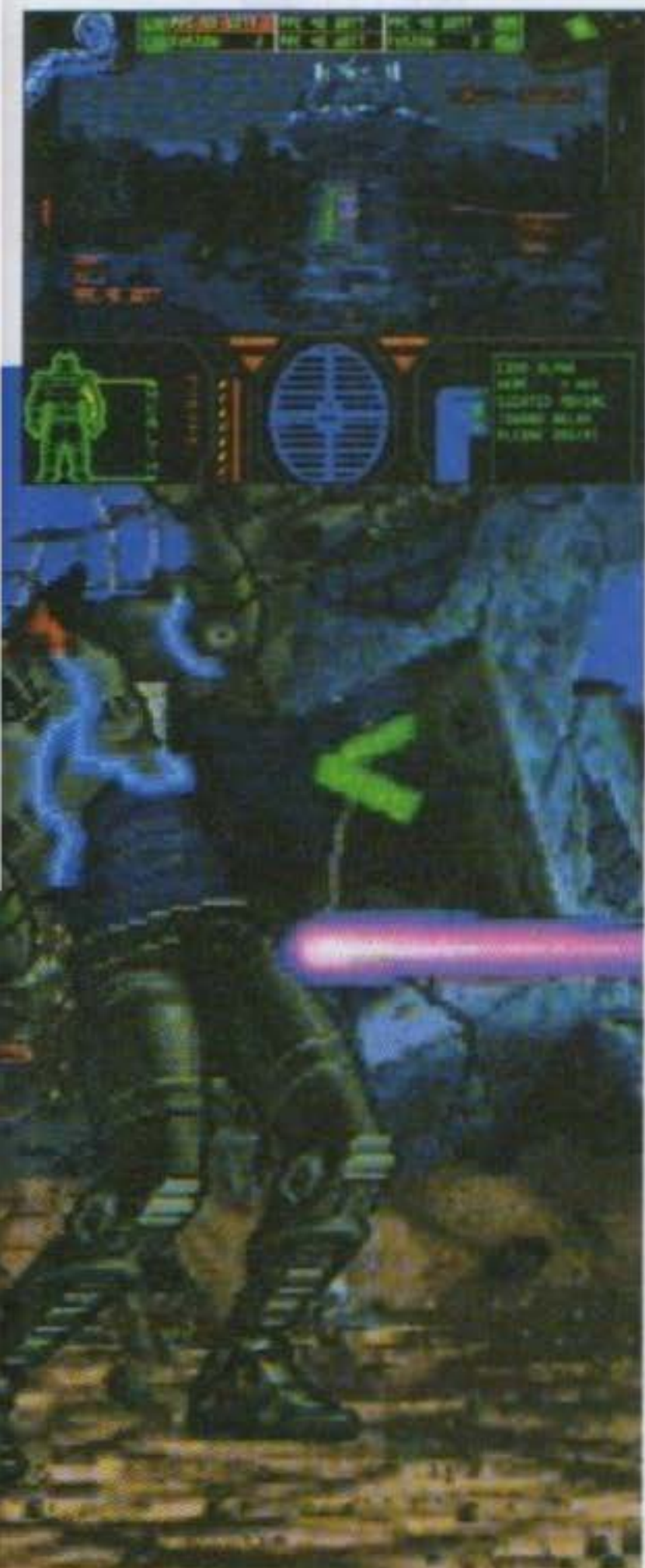
Naturalmente SkyNet si è reso conto della pericolosità del prototipo ACE, è con ogni mezzo cercherà di distruggere gli umani che rappresentano, una volta di più, una minaccia per la sua sopravvivenza.

Seguendo delle missioni che vengono assegnate con l'evolversi del gioco, gli umani, agli ordini del Colonnello John Connor, dovranno raggiungere la tanto agognata libertà.

Il gioco si sviluppa in un modo molto simile a quella che era la struttura di *Wing Commander*. Una schermata, che rappresenta il quartier generale della resistenza, permette di avere accesso a tutte le opzioni che regolano il gioco. Cliccando su una porta si potranno avere delle delucidazioni sulla missione che ci aspetta, selezionando la console del

Per poter sconfiggere il nemico è importante conoscerlo bene.

Il volto di John Connor è ormai sfigurato dalle numerose battaglie contro i Terminator di SkyNet.

http://www.oldgamesitalia.net/

ADVANCED CYBERNATIC EXOSKELETON

Quelle che seguono sono le specifiche tecniche del prototipo di ACE utilizzato dalla resistenza.

Altezza
2.33 metri (senza antenne)
Larghezza
1.31 metri (da spalla a spalla)
Peso Netto
292.57 chili
Composizione dell'Armatura
Titanio/Lega di Detrio con Milario
Stabilizzazione
Trilitio Cristallizzato
Articolazioni
Collegate Neurologicamente all'Impianto Idraulico
***Interfaccia* Cibernatica**
***Interfaccia* Neurale Diretta**
Cyberdine System Chip Modello T800-E
Sistema Energetico
Reattore Controllato con Emissione Core

Genere Simulazione
Casa US Gold/Bethesda Soft.
Sviluppatore V.J. Lakshman

- **Stile di gioco collaudato e immediato**
- **Controllo via mouse istintivo**

- **Trama non sfruttata in tutta la sua potenzialità**
- **Missioni ripetitive**
- **Eccessiva lentezza con macchine poco veloci**

Versione PC

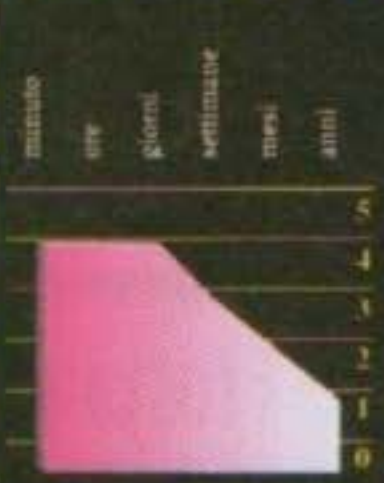
La configurazione minima per poter giocare a Terminator 2029 in maniera adeguata non è esagerata. 585 K di RAM libera, 1 MB di memoria espansa, almeno un 286, anche se un 386 con almeno 20 MHz è altamente raccomandato. Le immagini si aggiornano in maniera piuttosto lenta, soprattutto quando sono inseriti gli effetti sonori, e la grafica raggiunge un livello ormai comune a quasi tutte le produzioni di questo tipo per PC.

K VOTO

790 PC

G · QI · A · FK

T2029 non aggiunge nulla di nuovo al mercato già esistente. È un titolo che può rivelarsi piacevole da giocare ma con delle carenze a livello di giocabilità che a lungo andare si fanno sentire. Avendo a disposizione una trama dalle potenzialità pressoché infinite, ci si poteva aspettare qualcosa di molto più complesso, con molte più macchine pronte a distruggerci, invece non si va al di là di quello che era il gioco da sala. Il che si riduce a un tiro al bersaglio ripetitivo che non può fare altro che stancare il giocatore. Forse lo si può considerare eccesso di zelo, ma mi sento di ripetere che con una licenza simile si poteva produrre qualcosa di molto superiore. Può piacere, non lo metto in dubbio, ma può anche lasciare l'amaro in bocca.

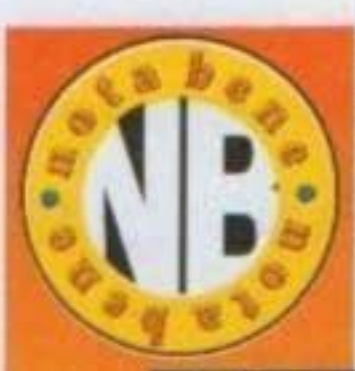
CURVA INTERESSE PREVISTO

computer, è possibile esercitarsi al simulatore di missioni, cliccando su un armadietto diventeranno accessibili delle opzioni specifiche che permettono di valutare le statistiche del nemico, di creare nuovi soldati e così via.

È possibile giocare sia con il mouse che con la tastiera, ma la preferenza va decisamente a favore del "topolino", soprattutto se si vuole avere una maggiore velocità nell'inquadrare i bersagli.

Come dicevamo, sarà il Colonnello Connor in persona a illustrare le missioni che di volta in volta ci si presenteranno, e sarà utile seguire attentamente le sue direttive, poiché disubbidire ripetutamente agli ordini del capo della resistenza impedirà al nostro eroe di salire di grado o addirittura lo porterà all'espulsione dalle squadre speciali che possono giovarsi dell'armatura da battaglia ACE.

Una volta in missione, lo schermo ci presenterà ciò che viene mostrato al soldato una volta all'esterno, in piena zona di battaglia. Tra le macerie e la desolazione di quello che rimane della terra come una volta noi la conoscevamo, i Terminator e altre macchine che SkyNet controlla, cercheranno di troncare sul nascere ogni velleità di vittoria. Fortunatamente le armi a disposizioni di ACE non sono da meno rispetto a quelle in dotazione alle macchine, e i danni sostenibili dal prototipo di armatura di combattimento non sono pochi. Proseguendo con successo di missione in missione si arriverà finalmente al confronto finale, con il terribile centro di controllo SkyNet. In definitiva, la trama sulla quale si appoggia *Terminator 2029*, è un degno proseguimento di quella che è la saga cinematografica portata sugli schermi dal caro Schwarzy. Bisogna però ammettere che le idee che la sostengono, a livello di giocabilità, sanno di stantio, di qualcosa di già visto, di già giocato, e se il limite di *Wing Commander* era proprio quello di rivelarsi una serie di missioni da ripetersi nel tempo, con obiettivi diversi ma, in ogni caso, ripetitive, questo titolo della Bethesda si ritrova a soffrire delle stesse carenze.

Giorgio Baratto

NB — nota bene

Alternative a *Terminator 2029* ne esistono, e quella più vicina allo stile di gioco delle missioni che si ripetono è senza dubbio *Wing Commander*. Bisogna dire che quando il titolo della Origin raggiunse gli scaffali era una novità fuori dal comune, ed era supportato da una grafica che faceva gridare al miracolo. In questo caso le cose sono un po' diverse. Altri titoli paragonabili possono essere *MechWarrior*, più che altro per l'aspetto del confronto tra macchine da guerra. Quest'ultimo titolo è piuttosto obsoleto, soprattutto a livello grafico, ma pur sempre piacevole da giocare.

IMPORTAZIONE DIRETTA

OFFERTE LOW COST 1993

ED 386/SX

33MHz, 2 MB RAM
HD 42MB, SVGA 512KB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA
L. 1.390.000

ED 386/DX

40 MHz, 4MB RAM
HD 130MB, SVGA 1MB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA
L. 1.890.000

OFFERTA PROFESSIONAL!!

ED 486/50 EISA — L. 3.140.000

Mainboard EISA 50 MHz dx2, 4 MB RAM, Hard Disk 220 MB, SVGA True Color, Fdd 1.44, Tastiera estesa, 2 Ser/Par/Game, Controller Intelligente e Monitor Colori SVGA Low Radiation

Corredo Omaggio alle Configurazioni:

Mouse + MS DOS 5.0 & WINDOWS 3.1 Originali in Italiano!!

PREZZI IVA ESCLUSA, GARANZIA 12 MESI, OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 260.000 - VIDEO BLASTER L. 590.000 - MULTIMEDIA KIT L. 750.000
NOTEBOOK 386/SX/25 2MB HD 60 L. 1.790.000 - NOTEBOOK 386/DX/33 4MB HD 80 L. 2.680.000
FAX SEGRETERIA TELEFONICA AMSTRAD (Con riconoscimento vocale) L. 940.000

MODEM FAX SEGRETERIA ad alta velocità (19.200 baud) ZyXEL U-1496-E L. 790.000

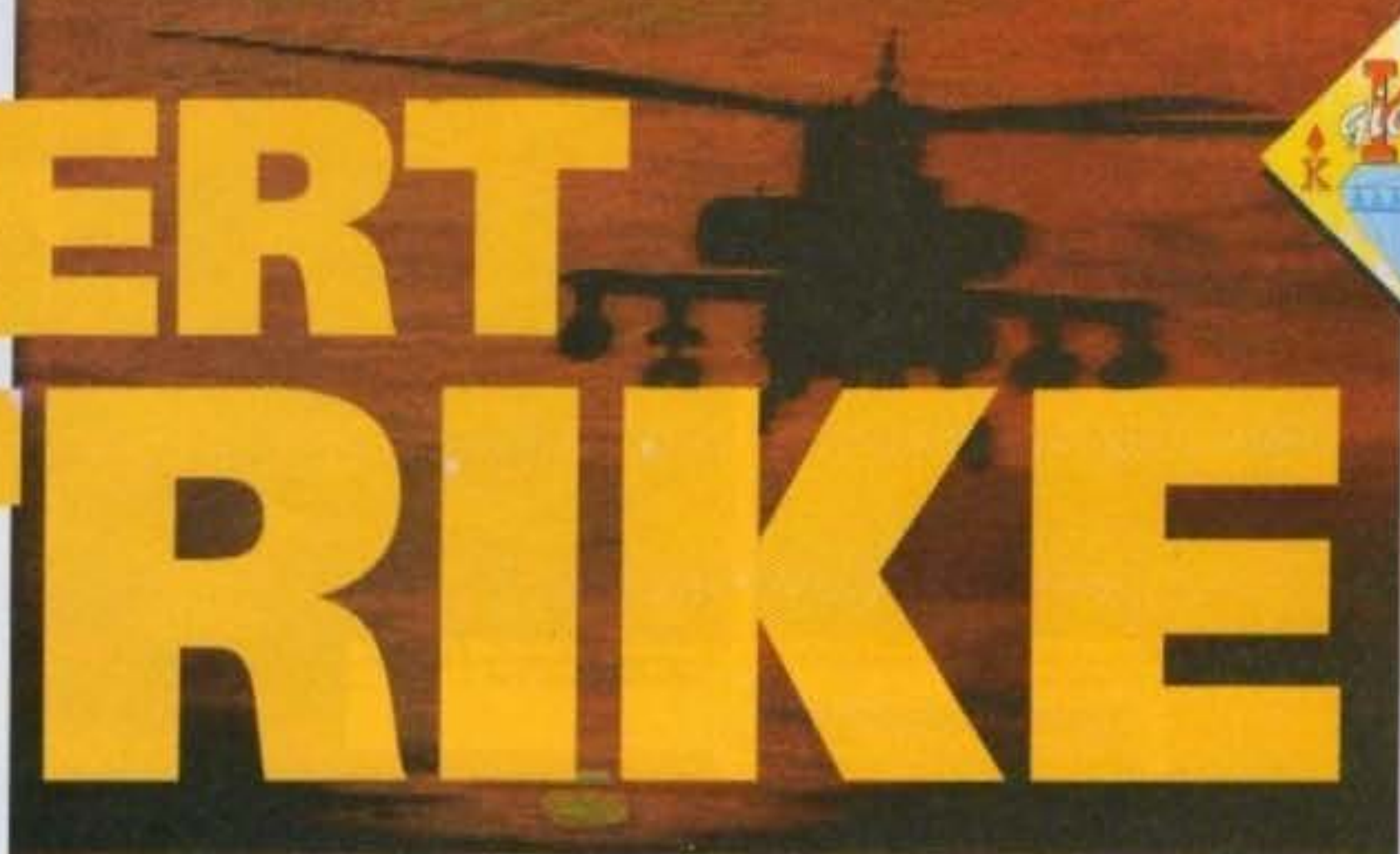
STAMPANTI STAR & HEWLETT PACKARD

LC 20 (9 aghi)	L. 310.000		DESKJET 500	L. 650.000
LC 100 Colori	L. 370.000		DESKJET 550C	L. 1.050.000
LC 24-20 (24 aghi)	L. 490.000		LASERJET IIIP	L. 1.640.000
LC 24-200 Colori	L. 610.000		LASERJET IV	L. 2.590.000

Sconti Speciali per Studenti!!

Vendita e assistenza:	MILANO	VIA MECENATE 76/4	TEL. 02/58012050
Negozi e Show Room:	MILANO	VIA ILLIRICO 2	TEL. 02/70125167
	BRESCIA	MARCHENO V.T.	TEL. 030/8960207
Prossime aperture:	ARCORE (MI)	VIA CASATI 201	TEL. 0336/335202
	MILANO	MM2 GIOIA (METROPOLITANA)	TEL. 02/6705237

Competenza al Vost

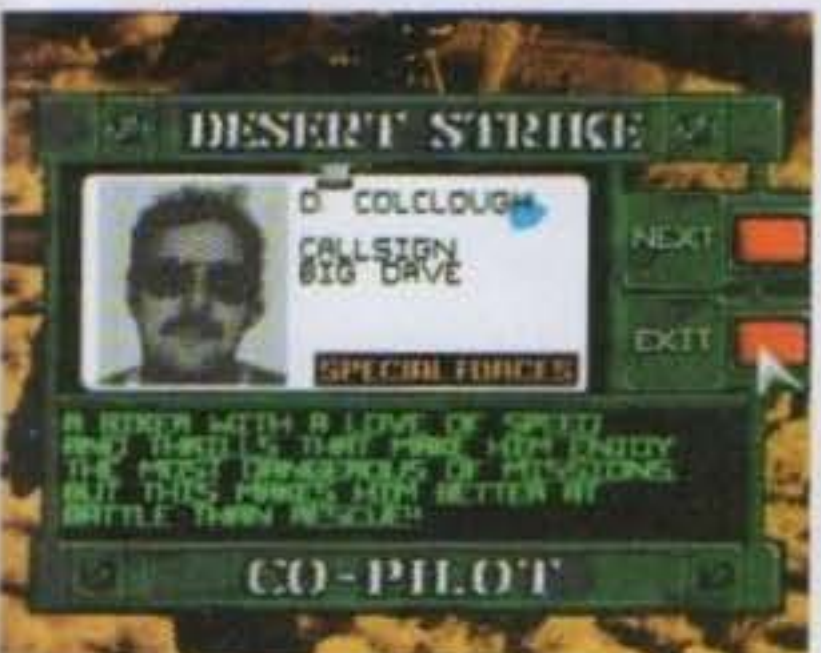
DESERT STRIKE

Sono passati poco più di due anni da quando si è conclusa la Guerra nel Golfo, ma le tensioni sono ancora accese e il rischio di una guerra è ancora realtà. Che la Electronic Arts avesse già previsto una simile eventualità?

Un evento particolare, vantaggioso o temibile che sia, lascia sempre il segno e questo vale anche per il divertimento videoludico. È ovvio che quando si ha un avvenimento rilevante sulla scena internazionale, le software house prendano subito la palla al balzo e cerchino di sfruttare la cosa in modo da ricavarne il maggior profitto, ovvero realizzando un videogioco, che inserendo i principali temi che hanno caratterizzato l'evento possa attirare all'acquisto il maggior numero di persone.

È da notare che fino a oggi questi giochi si distribuivano solo su due categorie ossia simulazioni strategiche e sportive. Ovviamente, i prodotti che rientrano nel primo caso si rifanno a episodi come il colpo di stato russo o la seconda guerra mondiale, mentre nel secondo possiamo inserire tutti i titoli che compaiono sul mercato in occasione di olimpiadi, campionati di calcio o sci, tanto per citare alcuni esempi.

Insomma, quello che voglio dire è che realizzare uno sparatutto basandosi sugli elementi sopra citati, è un impresa quasi impossibile, ma l'Electronic Arts c'è riuscita, ottenendo, oltretutto, ottimi risultati. Da premettere che *Desert Strike* non è ambientato, pur traendone ispirazione, durante l'operazione Tempesta nel Deserto, ma in un immaginario conflitto avvenuto subito dopo quel periodo. Infatti, non dobbiamo spodestare Saddam, ma un suo successore, tal Generale Kilbaba che, come tattica di guerra e comportamento durante il conflitto, non differisce minimamente dal dittatore iracheno. Come quest'ultimo, infatti, anche il generale ha basato tutta la sua strategia di guerra sull'utilizzo dei famigerati missili Scud e sulla produzione di armi chimiche.

Lo scopo del giocatore è, chiaramente, quello di evitare che questo conflitto perduri nel tempo, aumentando così la minaccia di un terzo conflitto mondiale e di tutte le catastrofiche conseguenze che deriverebbero da esso.

Come ho già accennato prima, *Desert Strike* è fondamentalmente uno spara e fuggi, ma non illudetevi di trovarvi davanti uno dei soliti giochi tipo *Tiger Heli* o *Super Cobra* (tanto per citare due titoli che vedevano come mezzo di attacco un potente elicottero). È vero, anche in questo titolo il

La scelta del co-pilota può essere vitale per la buona riuscita della missione. Fate attenzione, dunque!

Dopo aver abbandonato la nave appoggio ci inoltriamo nel deserto iracheno, alla ricerca di nemici.

Non sarà il nostro mitico "Giuseppe Garibaldi", ma in compenso abbiamo un fantastico Apache ai nostri comandi.

Il paesaggio desertico è reso con particolare perizia grafica.

giocatore se la deve vedere col nemico senza contare sull'aiuto (o quasi) di nessuno, ma è fondamentale che segua, come in un gioco di strategia, una tattica ben precisa in modo da portare a buon termine le varie missioni senza troppi danni.

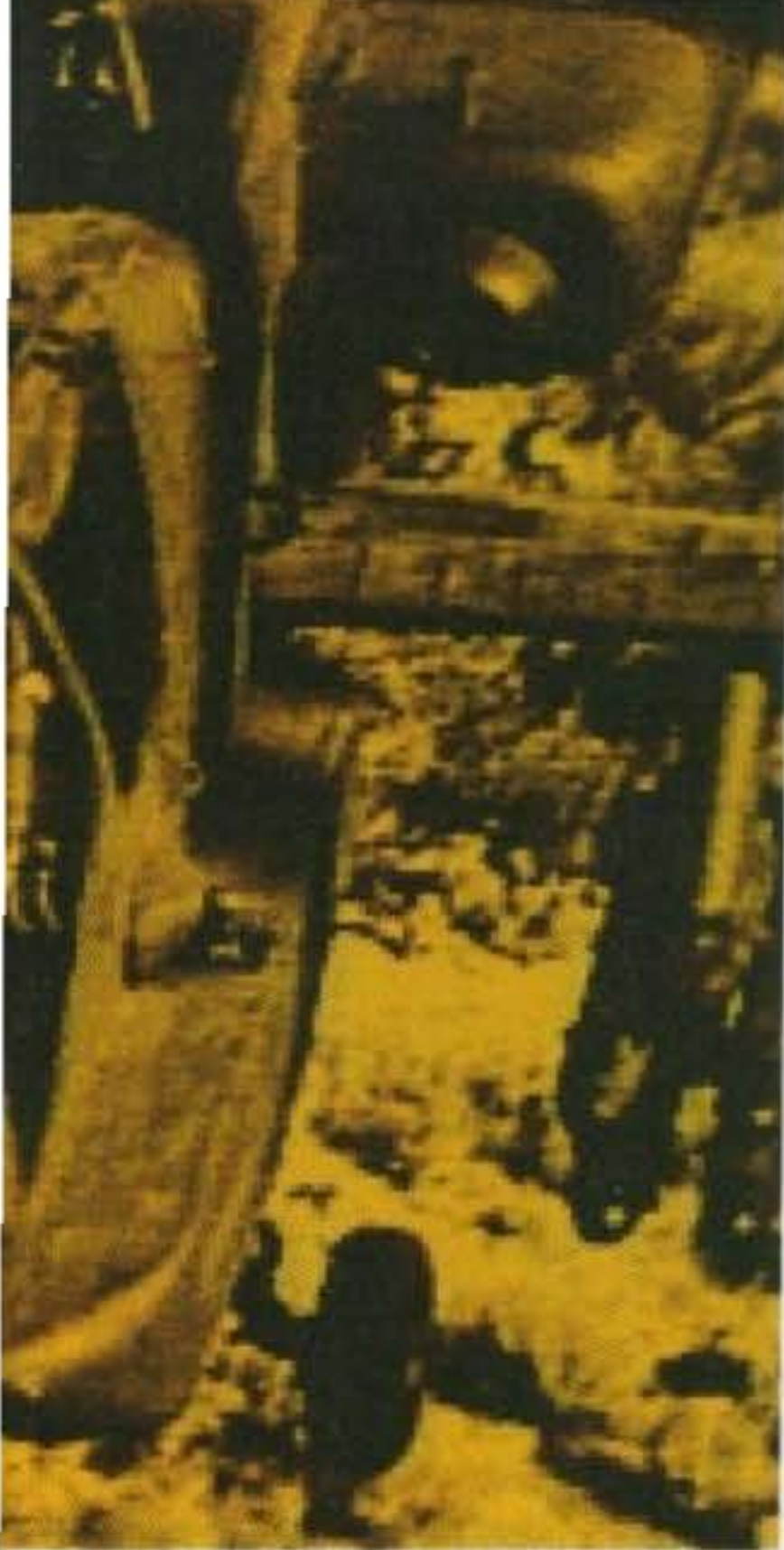
Non preoccupatevi, questo non significa che occorre stare delle ore con il mouse in mano, muovendo truppe e aspettando il succedersi degli avvenimenti. Quello che voglio dire è che occorre prestare un po' di attenzione a ciò che si combina durante il gioco. Facciamo un esempio: se dovete attaccare una zona a rischio allora sarà bene eliminare, innanzitutto, le postazioni radar, in modo da non venire individuati e poter, così, concludere l'azione più agevolmente. Oppure: distruggendo l'aereoporto si evita qualsiasi pericoloso scontro aereo (con tutti i vantaggi che ne derivano), radendo al suolo gli impianti chimici si blocca la fabbricazione delle famose armi battereologiche, e così via. Insomma, da tutte le azioni potrete trarre vantaggi e svantaggi, dipenderà solo dal modo in cui le porterete a termine e in base a quale criterio, per cui non lamentatevi dell'eccessiva difficoltà se uno stormo di aerei vi abbatte senza pietà, dopo che voi avete distrutto un caseggiato nemico. Sarebbe stato sufficiente prendere le giuste precauzioni!

Comunque, criteri o no, distruggere tutto il possibile non è insensato come sembra, dato che agendo in questo modo si possono ottenere rifornimenti e munizioni. L'elicottero, infatti, non è invulnerabile e, come tutti i veicoli di questo mondo, consuma benzina. Occhio, quindi, a non svolazzare senza fare niente poiché potreste trovarvi con la schiena per terra senza neanche accorgervene. Lo stesso discorso vale per le armi. Se volete, lanciate pure tutti i vostri missili come se fossero confetti, ma quando dovrete fronteggiare un carro (o peggio), ritrovandovi a poter usare solo la mitragliatrice, non ditemi che non vi avevo avvertito.

Tornando all'argomento rifornimenti. Distruggendo i vari bunker avrete tre possibilità. Non trovare niente, trovarci delle casse, scovare dei nemici o dei vostri commilitoni tenuti prigionieri. Raccogliendo le casse potrete rifornirvi di munizioni e carburante, mentre nel caso dei prigionieri dovrete farli salire a bordo sfruttan-

NB — nota bene

Fra i simulatori di elicottero più recenti, ne troviamo almeno due che comprendano degli elementi strategici mescolati a un'azione da sparatutto. Il primo è un prodotto Core Design di circa un annetto fa: *Thunderhawk*, con grafica poligonale molto veloce e una struttura di gioco frenetica e divertente. Il secondo titolo è uscito solo per PC, mi riferisco a quel *Comanche* che ha fatto sperticare in lodi le redazioni di mezzo mondo per la sua grafica stratosferica. Per chi è abbastanza fortunato da possedere anche un PC veloce, oltre a un Amiga, è un acquisto "quasi" obbligato.

L'effetto dei nostri Hellfire è sicuramente devastante. L'unico problema è che ne disponiamo in numero limitato. Conviene fare rifornimento di tanto in tanto. Bersagliate un po' di installazioni nemiche...

Il teatro di battaglia. Speriamo di non dover mai più vedere un vero conflitto in quest'area del globo.

do l'argano. In questo caso, infatti, essi vi aiuteranno a riparare i danni all'elicottero, ma attenzione a non caricarne troppi, poiché rischiate di rimanere senza spazio. Quindi, quando ne avete salvati un certo numero, tornate sulla nave di appoggio dalla quale siete partiti e liberatevi di tutta la "zavorra" in eccesso.

Durante tutte le missioni che dovrete affrontare, verrete assistiti da un co-pilota. Il vostro compagno va scelto all'inizio, fra una lista di possibili candidati. Ognuno ha caratteristiche diverse che potranno essere utili o dannose per i vostri intenti. Fra di loro troverete, infatti, il pazzo in grado di colpire un nemico a mezzo chilometro di distanza, ma pericoloso poiché bersaglia tutto ciò che si muove o l'esperto in bombardamenti afflitto da problemi esistenziali e così via.

Graficamente il gioco è impressionante. La vista è tridimensionale isometrica, come i vecchi giochi della Ultimate (*Nightmare* o *Alien 8*) e il mitico *Zaxxon*, ma a differenza di quest'ultimo titolo è possibile spostarsi lungo tutta l'area di gioco. Lo scroll è, naturalmente, fluidissimo, con dei fantastici fondali animati e l'animazione dell'elicottero è qualcosa di fenomenale. Non ho mai visto uno sprite muoversi in modo così armonioso in un ambiente 3D come questo, senza risentire di rallentamenti o problemi del genere. Non voglio certo tralasciare il sonoro. Le colonne sonore durante le pause di gioco sono semplicemente stupende, e gli effetti durante il gioco sono molto realistici. Una nota particolare la merita l'introduzione.

È fondamentale che il giocatore segua, come in un gioco strategico, una tattica ben precisa

Non è certo il massimo della vita, ma la musica di accompagnamento e le immagini digitalizzate a regola d'arte (se non ci credete guardatevi le immagini) ricreano un atmosfera da autentico film di guerra.

Insomma *Desert Strike* è un fantastico gioco di azione e strategia che grazie alla sua varietà di gioco vi terrà incollati al joystick per diverso tempo. Personalmente lo trovo fantastico e sono sicuro che dopo averlo acquistato condividerete questa mia opinione.

Fabio Massa

Genere Azione/Strategico
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Interno

- Grafica e sonoro fantastici
- Bella introduzione
- Vastissima area di gioco

- Un po' difficile, soprattutto per le prime partite

Versione Amiga

Il programma funziona bene su un Amiga 500 come su un 1200 o un 3000. La grafica degli sprite è realizzata in maniera superba e il sonoro non è da meno. Gli effetti sono molto realistici mentre la colonna sonora iniziale è degna di un film. Il gioco risiede su tre dischi, ma i veloci caricamenti e la possibilità di sfruttare un secondo drive rendono la situazione più che accettabile.

K VOTO

920 AMIGA

G
QI
A
FK

Non è indispensabile esprimersi in elogi o sfornate di paroloni per descrivere la qualità di *Desert Strike*, basta una sola parola: bellissimo. L'inserimento di elementi appartenenti a vari generi videoludici, rende *Desert Strike* adatto a tutti i gusti.
Spero che la EA ne faccia un seguito, anche se mi sembra alquanto improbabile che scoppi una terza Guerra nel Golfo quando non c'è stata neanche la seconda...(per Mega Drive è stato però annunciato *Jungle Strike*...NdR).

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

Abbiamo appena eliminato una pericolosa postazione radar. I nemici ora saranno quasi ciechi!

I veicoli motorizzati non sono molto difficili da eliminare, occhio a non farveli scappare.

MAGIC CANDLE 3

Magic Candle, la serie di giochi di ruolo fantasy della Mindcraft, gode anche in Italia di una frangia di irriducibili sostenitori, che la ritengono la migliore tra quelle che non richiedono un hardware fantascientifico...

L'impressione, aprendo la scatola di *Magic Candle III* è: "Tutto qui?". Infatti nella confezione ho trovato "solo" tre dischetti a bassa densità. E dopo essere stato abituato dalle varie Origin, Dynamix, Sierra e compagnia, a dover installare carriolate di dischetti ad alta densità, sono rimasto un po' perplesso: "possibile che ci stia tutto in tre soli dischettini?". Ma andiamo avanti. L'installazione è molto semplice e veloce: in poco più di una decina di minuti (ovviamente variabili a seconda della velocità della macchina) il gioco è bello che installato e decompresso. Durante l'attesa diamo una veloce scorsa al manuale e.... ci rendiamo conto che è meglio non cominciare subito a giocare! Le regole del gioco infatti, sono molto precise e accurate, e chi non ha già giocato a uno dei *Magic Candle* precedenti, farà bene a dedicare una mezz'oretta alla comprensione del regolamento. Le regole sulla magia mi sono particolarmente piaciute: si tratta di un sistema basato su dei punti "affaticamento", che l'uso degli incantesimi o una intensa attività fisica contribuisce a diminuire. Attenti quindi a non trascurare i necessari periodi di riposo, altrimenti i vostri "spell-caster", proprio nel momento in cui vi saranno più necessari, risulteranno inservibili!

A differenza di *Ultima* e dei vari giochi della SSI, anche le armi e le armature possiedono hit point, per cui dopo i combattimenti sarà bene riparare gli oggetti in nostro possesso. Gli incantesimi appartengono a 6 sfere (o "libri") di influenza, e sono affiancati da un buon numero di oggetti magici e di funghi e muschi dalle speciali proprietà che aiuteranno i personaggi durante i combattimenti. Non vi sono delle vere e proprie classi di personaggi, ma attraverso un completo sistema di *skill* i nostri eroi risultano estremamente dettagliati.

Un aspetto davvero interessante è dato dalla possibilità di inviare i personaggi in missioni individuali. Il sistema di controllo è molto completo, anche se spesso un po' troppo macchinoso

Come in *Ultima VII* il nostro personaggio dovrà assemblare un party con dei compagni di avventura il più possibile capaci ed affidabili. Un aspetto davvero interessante e, per certi aspetti, innovativo, è dato dalla possibilità di inviare i personaggi in mis-

La Foresta di Spine non è certo un luogo ospitale ma, si sa, la vita dell'avventuriero non è mai comoda!

Gli orchi ci aiutano? Si, in MC3 hanno voluto imitare la società dei Gargoyle di Ultima, e il gioco è fatto!

ULTIMA VII FA SCUOLA...

In *Magic Candle III* più di un aspetto del gioco sembra tratto pari pari dall'ultimo episodio prodotto dalla Origin. Elenchiamone due o tre come esempio:

1) Si entra a Telermain, la città più importante del paese (l'equivalente di Britannia), *et voila'* si stende davanti a noi una bella fila... di lampioni!!

2) Esattamente di fianco alla città troviamo il castello del Lord British della situazione, però sulla sinistra (viva l'originalità), e non come in *Ultima* sulla destra.

3) Gli Orchetti, sono una razza nobile e civilizzata, con tanto di struttura sociale simil-araba (minareti, tappeti in stile orientale e finestre che ricordano i palazzi di piazza San Marco) e una religione che in fondo si rivela essere basata sugli stessi fondamenti di quella dei nostri personaggi (la parola Gargoyle non vi ricorda nulla?).

La mappa del gioco non impressiona certo per la sua qualità, ma si rivela comunque utile.

Genere Gioco di ruolo
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Mindcraft

- Buona la trama, densa di luoghi da visitare e persone da interrogare
- Gira su qualsiasi MS-DOS dotato di Hard Disk e VGA

- Sonoro non all'altezza
- Interfaccia utente scomoda che necessita di alcuni miglioramenti

Versione PC

***MC3* occupa circa 5 Megabyte, una quantità ormai divenuta più che accettabile, rispetto ai "mostri" da 20 Mb e più che sono in circolazione oggi.**
La VGA è sfruttata bene, anche se non al massimo, e proprio grazie a questo accorgimento, anche su macchine lente il gioco non risulta troppo sacrificato. L'opzione per le schede sonore è presente, anche se la musica è scarsa e scialbetta e gli effetti non sono niente di speciale.
La memoria richiesta è pari a 640K di RAM e il mouse è vivamente consigliato.

K VOTO

805 PC

G
QI
A
FK

Un gioco onesto, abbastanza piacevole e divertente da giocare. Pur se non il massimo in termini di accuratezza grafica e di suono, il fatto di poter girare senza difficoltà su computer non "scheggiosi", fa si che tutti, ma proprio tutti, possano comprare questo programma senza paura di eventuali incompatibilità o idiosincrasie da parte del software nei riguardi delle macchine utilizzate. Un plauso alla storia, buona anche se non eccessivamente originale, e un demerito al sistema di comando, in alcuni casi troppo farraginoso.

CURVA INTERESSE PREVISTO

sioni individuali, che pur non essendo mai troppo complesse, danno uno spessore non comune al "realismo" del mondo in cui ci troviamo a giocare. Il sistema di controllo è molto completo, anche se spesso un po' troppo macchinoso. Per questo aspetto *Ultima VII* è davvero avanti anni luce...

L'area di gioco è estremamente ampia, con un numero tale di città, torri e sotterranei, da tenere impegnato a lungo anche il giocatore più accanito. Vi sono moltissime isole e nei viaggi per mare è estremamente importante ottimizzare le attività di bordo. I nemici che vi troverete ad affrontare sono abbastanza vari, anche se è nei personaggi non giocanti che *Magic Candle* perde maggiormente terreno nei riguardi della concorrenza: i loro discorsi, se interrogati, sono scarni e schematici. I combattimenti sono ben dettagliati, anche se trovo incongruente poter tirare con l'arco in combattimento corpo a corpo. La grafica del gioco è più che buona, con la classica vista dall'alto con un leggero senso di prospettiva, ma uscendo dalle città e vagabondando per le lande di Solian, alla ricerca della cause della pestilenza che si sta diffondendo lungo tutte le isole del sud, non ho potuto reprimere un senso di disappunto, dal momento che il risultato finale poteva essere ben più efficace. Ottima l'opzione *script*, che registra in maniera automatica tutti i discorsi effettuati, rendendo inutile prendere appunti sugli innumerevoli nomi di persone da interrogare e di luoghi da visitare. La storia è molto buona, con diverse missioni da risolvere e un paio di colpi di scena niente male. In definitiva un gioco valido, anche se tecnicamente non all'avanguardia e quindi consigliabile a chi ha già giocato e risolto gli episodi precedenti di *MC* o a chi possiede un 286 e per questo resta tagliato fuori da tutti i nuovi prodotti della Origin. Se non rientrate in queste due categorie, vi conviene rivolgervi alla serie *Ultima* (*Classic* o *Underworld*), o se le avete già finite a *Might & Magic*.

Giampaolo Moraschi

NB — nota bene

***Magic Candle III* appartiene di diritto al genere dei giochi di ruolo fantasy, e per gli appassionati possiamo consigliare tre titoli, fra le uscite più recenti. Il primo è sicuramente *Ultima VII*, la vera pietra di paragone, cui tutti i nuovi prodotti volenti o nolenti si devono rapportare. A parte i 20 Mb necessari e almeno un 386 veloce, un vero capolavoro (ora aggiornato da *Serpent Island*). Altro prodotto della Origin è *Ultima Underworld*, che con una vista 3D in prima persona crea un coinvolgimento eccezionale. Per questo titolo la scheda audio è assolutamente d'obbligo. Terzo titolo: *Might & Magic IV*, dall'ottima grafica e il suono coinvolgente. La storia è buona, e anche qui è richiesto un hardware di alto livello. Per quanto riguarda le avventure che funzionano egregiamente anche con un 286, non penso proprio che *Magic Candle* abbia rivali.**

Se non aveste letto il titolo di questa recensione avreste potuto pensare di trovarvi di fronte a un "remake" di *Ultima VI*. La Mindcraft si è ispirata pesantemente alla saga di Lord British!

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

OFFERTE del MESE

Titolo		Prezzo
ALEX KIDD	L.	49.000
ALIEN STORM	L.	49.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ARCH. RIVER BASKETBALL	L.	69.000
ART ALIVE - DISEGNO	L.	39.000
ATOMIC ROBOKIT	L.	39.000
BACK TO THE FUTURE-SCART	L.	69.000
BAD O MAN (JAP)	L.	39.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE GOLFER	L.	39.000
BATTLE MANIA	L.	39.000
BATTLE SQUADRON (USA)	L.	39.000
BLOCK - OUT	L.	29.000
BONANZA BROS	L.	49.000
BUCK ROGER'S (USA)	L.	59.000
BUDOKAN (USA)	L.	39.000
BURNING FORCE	L.	59.000
CRENOBYL	L.	59.000
CRING	L.	49.000
CROSS FIRE	L.	49.000
CYBER BALL	L.	49.000
DAHNA	L.	49.000
DARIUS II	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	69.000
DARWIN IN 4081 (JAP)	L.	29.000
DAVID ROBINSON BASKET (JAP)	L.	69.000
DECA ATTACK	L.	49.000
DINO LAND	L.	49.000
DJ BOY	L.	39.000
DONALD DUCK-QUACKSHOT	L.	49.000
DRAGONS FURY	L.	69.000
DYNAMITE DUKE	L.	49.000
EA - HOCKEY	L.	69.000
EL-VIENTO	L.	59.000
E. SWAT	L.	49.000
FANTASIA W. DISNEY	L.	59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L.	39.000
FASTEST F1	L.	39.000
FATAL REWIND	L.	49.000
FERRARI F1-HERO	L.	69.000
FIGHTING MASTER (JAP)	L.	79.000
FIRE MUSTANG (JAP)	L.	49.000
FIRE SHARK	L.	49.000
FLICKY	L.	49.000
FORGOTTEN WORDS	L.	49.000
F-Z AXIS	L.	39.000
GLEY LANCER (JAP)	L.	29.000
GOODS	L.	59.000
GRANADA (JAP)	L.	39.000
HEAVY NOVA	L.	59.000
HEAVY UNIT	L.	39.000
HERZOG AWEI	L.	39.000
HIDDING BALL	L.	39.000
HI-SCHOOL SOCCER	L.	49.000
ISHIDO (USA)	L.	29.000
JAMES POND II	L.	49.000
JEWEL MASTER (JAP)	L.	39.000
JUNCTION	L.	29.000
KA.GE.KI	L.	49.000
KING'S BOUTY (USA)	L.	49.000
LEYNOS (JAP)	L.	29.000
MAGIC BOY	L.	39.000
MAGICAL HAT	L.	29.000
MASTER OF MONSTER	L.	49.000
MEGAPANEL - TETRIS	L.	49.000
MERCS - COMMANDO II	L.	39.000
MIDNIGHT RESISANT	L.	59.000
MIKE DICTA FOOTBALL (USA)	L.	59.000
PHELIOS (JAP)	L.	39.000
POWER BALL	L.	39.000
RAIDEN TRAD	L.	39.000
RAINBOW ISLAND	L.	69.000
RAMBO III	L.	59.000
RASTAN SAGA 2	L.	39.000
RENT A HERO	L.	29.000
RENT A HERO-SCART	L.	29.000
ROAD RUSH	L.	69.000
ROLLING THUNDER 2 SCART	L.	39.000
RUMARK (JAP)	L.	49.000
SAINT SWORD	L.	49.000
SD VARIS	L.	49.000
SHADOW DANCER	L.	59.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	59.000
SHOVE IT (USA)	L.	39.000
SONIC	L.	39.000
SPACE GOMOLA	L.	49.000
SPACE HARRIER II	L.	39.000
SPIDERMAN (JAP)	L.	49.000
STEEL EMPIRE	L.	39.000
STORMLORD	L.	39.000
STRIDER	L.	49.000
SUPER REAK BASKETBALL (JAP)	L.	49.000
SUPER SHINOBI (JAP)	L.	49.000
SUPER SMASH TV	L.	49.000
SUPER THUNDER-BLADE	L.	59.000
SWORD OF SODAN	L.	39.000
THUNDERFOX (JAP) SCART	L.	49.000
TIGER	L.	29.000
TOE JAM & ERALD	L.	29.000
TOKI	L.	49.000
TROUBLE SHOOTER	L.	29.000
TRUXTON (USA)	L.	59.000
TURRICAN (USA)	L.	49.000
TWIN COBRA (USA)	L.	89.000
TWINKY TALE	L.	49.000
UNOEDLINE	L.	29.000
VERYTEX	L.	39.000
VOLFIED (JAP)	L.	39.000
WANI WANI WORLD (JAP)	L.	49.000
WIPERUSH (JAP)	L.	39.000
WONDER BOY 5 SCART	L.	39.000
WONDERBOY III	L.	39.000
WORLD CUP SOCCER	L.	49.000
WORSONG	L.	29.000
WRESTLE WRESTLER CATCH 92	L.	49.000
X.D.R. (JAP)	L.	39.000
YOSHI ADV.	L.	29.000
YS-WONDER IN FOREST (JAP)	L.	49.000
ZERO WING	L.	39.000
ZOOM - PACMAN	L.	39.000

* OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Titolo		Prezzo
007 JAMES BOND (USA)	L.	119.000
688 ATTACK SUB	L.	99.000
AFTERBURNER II	L.	79.000
ALIENS 3	L.	99.000
ALISIA DRAGON	L.	79.000
ALIENS 3	L.	99.000
ALISIA DRAGON	L.	89.000
AMERICAN GLADIATOR (NOVITA')	L.	129.000
AQUATIC GAMES	L.	89.000
ABRAMS BATTLE TANK (USA)	L.	99.000
BASEBALL-SPORT TALK-(USA)	L.	89.000
BATMAN RETURN	L.	99.000
BATMAN REVENGE OF JOKER	L.	99.000
BATTLETOADS	L.	119.000
BIO HAZZARD (USA)	L.	99.000
CADASH	L.	89.000
CALIFORNIA GAMES	L.	79.000
CAPITAN AMERICA	L.	99.000
CIKI CIKI BOY	L.	89.000
CRUE BALL	L.	99.000
CYBORG JUSTICE (USA)	L.	119.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L.	129.000
DEATH DUEL (USA)	L.	119.000
DESERT STRIKE	L.	89.000
DOLPHIN ECCO	L.	99.000
DOUBLE DRAGON 3	L.	99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L.	119.000
EX-MUTANT	L.	89.000
FATAL FURY	L.	139.000
FINAL BLOW BOX	L.	69.000
FLASHBACK (GENESIS)	L.	139.000
G-LOC	L.	89.000
GADJET TWINS	L.	119.000
GALAXY FORCE II (SCART)	L.	69.000
GEMFIRE	L.	119.000
GEORGE FOREMAN BOXING (USA)	L.	99.000
GLOBAL GLADIATOR	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GOLDEN AXE III	L.	119.000
GRANADA (JAP)	L.	39.000
GRAND SLAM TENNIS	L.	89.000
GREAT WALDO (USA)	L.	89.000
HIT THE ICE	L.	99.000
HOME ALONE	L.	89.000
HUMAN (NOVITA' ATTESISSIMA)	L.	129.000
INDIANA JONES (USA)	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS-GRAND SLAM	L.	99.000
JEOPARDY	L.	119.000
JOE MONTANA FOOTBALL II	L.	59.000
JORDAN VS BIRD	L.	69.000
KICK BOXING	L.	119.000
KID CHAMALEON	L.	49.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L.	119.000
LEADERBOARD GOLF	L.	99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L.	99.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L.	89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L.	99.000
M. ALI BOXING '93	L.	119.000
MARBLE MADNESS	L.	79.000
MARVEL LAND	L.	69.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L.	99.000
MONOPOLI	L.	99.000
MOONWALKER M. JACKSON (USA)	L.	79.000
MUAMED ALI BOXING CHAMPION (USA)	L.	99.000
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L.	99.000
NINJA TURTLES (JAP)	L.	99.000
NHLPA HOCKEY'93	L.	119.000
OUTLANDER	L.	99.000
OUTRUN	L.	99.000
OUTRUN 2091-AUTO	L.	99.000
PAPER BOY 2	L.	119.000
PAPER BOY	L.	79.000
PGA TOUR GOLF 2	L.	119.000
PHANTASY STAR III (USA)	L.	119.000
PIGSKIN FOOTBALL (USA)	L.	119.000
POPOLUS	L.	69.000
POWER ATHETE (JAP)	L.	129.000
POWER MONGER	L.	99.000
PREDATOR II	L.	79.000
QIX (USA)	L.	69.000
PRO-QUATERBACK FOOTBALL (USA)	L.	119.000
RISKI WOOD	L.	99.000
ROAD RUSH II	L.	99.000
ROGERS C. BASEBALL (USA)	L.	109.000
ROLO THE RESCUE (USA)	L.	119.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST II (USA)	L.	119.000
SHIKINJO - SHANGAI	L.	79.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L.	99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L.	99.000
SLOT MACHINE-PUYO PUYO	L.	119.000
SOLFEACE	L.	69.000
SONIC 2	L.	89.000
SPACE INVADER '91 (USA)	L.	79.000
SPEEDBALL 2 (PAL)	L.	119.000
SPLATTER HOUSE 3-NOVITA'	L.	119.000
STARFLIGHT (USA)	L.	89.000
STEEL TALOONS (USA)	L.	99.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L.	69.000
STREET OF RAGE 2	L.	119.000
SUNSETRIDERS (USA)	L.	99.000
SUPER CRING-SPAZIALE	L.	49.000
SUPER HIGH IMPACT	L.	89.000
SUPER HQ AUTO	L.	79.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L.	89.000
SUPERMAN - SCART	L.	99.000
T2 TERMINATOR 2 ARCADE GAME	L.	99.000
TALE SPIN	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
TEAM USA BASKETBALL	L.	99.000
TECNOCOP	L.	69.000
TENNIS	L.	89.000
TERMINATOR	L.	79.000
THE SIMPSONS	L.	89.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L.	119.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L.	119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L.	119.000
TRASIA	L.	69.000
TURTLES - SCART	L.	99.000
TYRANTE-MEGA LO MANIA (USA)	L.	119.000
TWIN HAWK (USA)	L.	79.000
UNCHARTED WATERS (USA)	L.	99.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	89.000
WARSONG STRATGY ING. (USA)	L.	89.000
WINGS OF WAR (USA)	L.	79.000
WINTER CHALLENGE (USA)	L.	99.000
WORLD OF ILLUSION-STARS		
TOPOLINO &PAPERINO	L.	99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L.	99.000
X-MAN-SOLO GENESIS	L.	119.000

ADATTATORE EURO-JAPAN

L. 25.000

IL NUOVO STREETFIGHTER ORA PER MEGADRIVE

Professional Control Pad

MEGADRIVE SCART
L. 248.000

MEGADRIVE GENESIS
+ STREET OF RAGE
L. 298.000

EMPIRE DELUXE

Sembra di assistere a una scena da "Il ritorno dei morti viventi", eppure il caro e vecchio *Empire* sembra più arzillo e in forma che mai!

Ci sono giochi che reggono egregiamente il peso degli anni, così coinvolgenti da far rimanere alzato la notte anche il più assonnato dei giocatori e che si ricaricano con piacere anche dopo diversi anni di gloriosa attività. Nel nostro caso stiamo parlando di un gioco di strategia o meglio di un wargame. Il gioco in questione è (o meglio era) *Empire*, un piccolo capolavoro della Interstel, uscito nel lontano 1987 ma ancora vivo nei palpitanti cuori degli appassionati che ebbero la fortuna di conoscerlo.

Empire non era graficamente eccelso - nemmeno per quei tempi - ma nel manuale era contenuta una frase scherzosa rivelatasi davvero profetica che avvertiva che "si tratta di un gioco coinvolgente. La Interstel non si assume alcuna responsabilità per l'eventuale calo di produttività dei giocatori". Niente di più vero! Di anni però ne sono trascorsi parecchi e i tempi sono cambiati. Tutti cercano di modernizzarsi, cambiano gli stili, le mode e i gusti della gente. Ora la New World Computing ci ripropone questo vecchio classico in una veste riveduta e corretta. Per chi non avesse mai sentito parlare di *Empire* possiamo dire che si tratta di un gioco in cui alcuni giocatori - umani o controllati dal computer - si contendono il possesso di un pianeta. Inizialmente ogni giocatore possiede solamente un'armata e una città. Questa città può produrre nuove unità (altre armate, aerei, navi) che possono essere usate per conquistare le

città neutrali e per schiacciare l'avversario. Tutto qui. Non si tratta di un gioco complesso ma di un gioco molto semplice dotato di un'immediatezza sbalorditiva. *Empire Deluxe* non è un gioco totalmente diverso. Anzi, scorrendo le pagine iniziali del manuale ci si rende subito conto che non è cambiato poi molto. È proprio il caso di dire che si tratta di un aggiornamento, di un remake grafico e sonoro per renderlo ancora appetibile. In *Empire Deluxe* sono state aggiunte alcune unità nel gioco avanzato - è possibile giocare su tre livelli: basic, standard e advanced - fanno la loro comparsa le basi aeree mentre le classiche armate sono state divise in fanteria leggera e pesante e gli aerei in ricognitori e bombardieri. Questa suddivisione ha dato origine a regole che rispecchiano le caratteristiche delle nuove unità mentre un altro insieme di regole è stato aggiunto in occasione del restyling per aumentare leggermente la complessità e il realismo del gioco (regole sul terreno, specializzazione della produzione e così via). La grafica è migliorata rispetto al progenitore e supporta schede fino alla Super VGA (con risoluzioni di tutto rispetto - si arriva anche a 800x600) e anche il sonoro non è stato dimenticato. Le numerose opzioni permettono al giocatore di costruirsi un gioco su misura e, per fortuna la giocabilità del predecessore è stata conservata integralmente. Potrete trovare il gioco semplice ma il divertimento è assicurato. Se avete già l'originale vi troverete di fronte a un dilemma. Se non vi importa nulla della grafica e del sonoro allora tenetevi la vostra copia di *Empire* e convincete magari un amico a comperare la nuova versione. Se invece pensate che questo piccolo classico abbia bisogno di un aggiornamento allora non esitate a comperarlo. Sembra addirittura che saranno presto disponibili dei dischetti con scenari aggiuntivi il che dovrebbe far salire il valore di questa nuova versione. Prendetelo comunque per quello che è: un lifting ben riuscito di un gioco uscito qualche anno fa.

Marco Andreoli

Una delle tabelle ha nostra disposizione. Mostra le unità in costruzione.

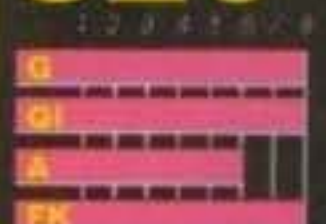
La città di Taranto in tutto il suo splendore. Notare la nutrita tabella delle unità che è possibile produrre.

Genere Strategia
Casa New World Computing
Sviluppatore White Wolf Prod.

- Ottima giocabilità mutuata dall'originale
- Immediatezza che lo rende adatto anche ai giocatori meno esperti

- Insufficienti modifiche e miglioramenti
- Sarebbe stata gradita una maggior diversificazione delle unità

Versione PC

***Empire Deluxe* occupa circa 3,5 Mb - *Empire* occupava un disco da 360K - uno spazio comunque più che ragionevole alla portata di tutti gli hard disk. Supporta EGA, VGA e Super VGA (nel caso la vostra fosse compatibile con quelle riconosciute dal gioco) e risoluzioni grafiche davvero ottime. Buona anche la scelta di schede audio che comprende il solito altoparlante interno (ugh), AdLib, Soundblaster, Covox, Disney Sound Source, Pro Audio Spectrum, Roland e altre ancora. È necessaria una RAM di 640K e il mouse è consigliato (si gioca anche da tastiera). Gira senza problemi anche su un 286 - meglio se con 2 Mb di memoria.**

Nulla di nuovo sotto il sole per questo "ammodernamento" di un vecchio ma pregevole classico. Il gioco conserva inalterate tutte le sue virtù - giocabilità e immediatezza - e aggiunge anche qualche nuova regola. La vera novità sta nella grafica allineata ai wargame della nuova generazione e al supporto sonoro (comunque scarno). Se volete un gioco che vi introduca ai piaceri dei wargame questo è sicuramente l'ideale. Facile da imparare, veloce da giocare e altamente coinvolgente. Grande divertimento con l'opzione Play-by-mail e quella che consente di giocare tramite collegamento seriale. Altamente consigliato anche se non è una novità.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Wayne Gretzky Hockey 3

Come nel mondo del cinema, anche in quello dei videogiochi, quando si arriva a produrre il terzo capitolo di un titolo di successo le basi devono essere solide. Buona giocabilità, numerose opzioni e qualcosa in più che giochi usciti precedentemente non possiedono...

WGH3, come si diceva è il terzo appuntamento al silicone con questo fuori classe d'oltre Oceano. Nessuno può dubitare delle sue capacità sul ghiaccio e degli ottimi campionati che da anni disputa nei Kings.

Il primo appuntamento con Gretzky aveva fatto gridare al miracolo. La visuale dall'alto, tanto cara ormai alle simulazioni calcistiche, era un nuovo modo di accostarsi all'hockey, rendeva il gioco più veloce, immediato, divertente. Il "sequel", uscito qualche anno fa, non era neppure degno di un commento critico.

Ora, giunti al terzo titolo della serie, è logico aspettarsi qualcosa che sappia unire i vantaggi del primo ed eliminare le smagliature del secondo. Logico?

Esistono due visuali di gioco. La prima è quella che ha fatto la fortuna del primo *WGH*, quindi dall'alto con i giocatori molto piccoli, ma ben riconoscibili, oppure in prospettiva su di un piano verticale.

Quello che sembra essere ormai diventato un "must" per la maggior parte delle simulazioni sportive "made in USA", cioè la possibilità di costruirsi i propri schemi, viene ripreso anche in *WGH3*. Quindi ci sarà di che divertirsi per tutti i novelli allenatori sempre che si abbia un'infarinatura generale di questo sport, altrimenti sarà ben difficile non ritrovarsi a raccogliere il disco dalla propria rete un'infinità di volte. Il menu dei colori delle maglie serve più che altro per evitare che le due squadre si confondano sul ghiaccio. I colori disponibili non sono moltissimi, ma permettono un buon numero di differenziazioni cromatiche.

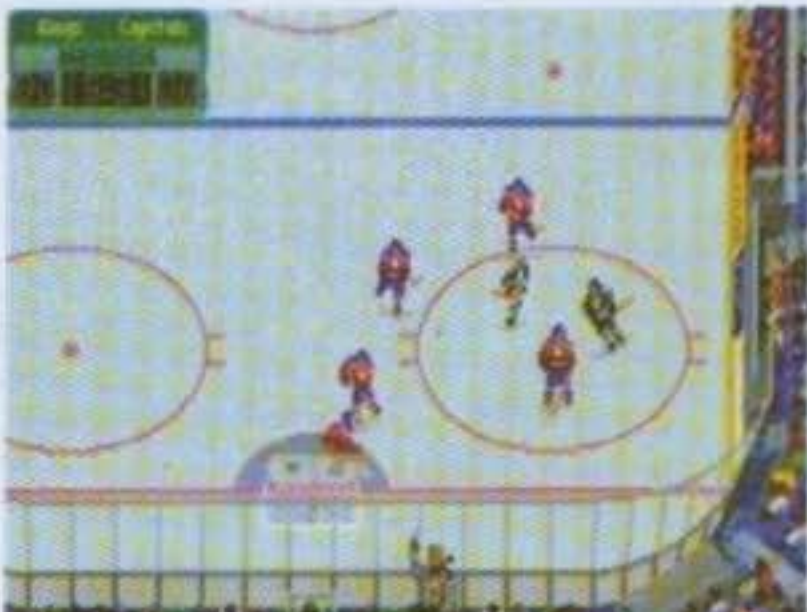
In questa visuale non è facilissimo seguire l'azione di gioco. Meglio affidarsi all'altra che è anche più spettacolare.

Purtroppo arrivati a questo punto non posso fare a meno di porre l'accento su quella che reputo essere la mancanza più grave di questo software: l'impossibilità di disputare un intero campionato per la conquista della Stanley Cup.

Più di una volta mi è stato detto che sono in molti coloro che acquistano un gioco sportivo solo per il puro divertimento di disputare delle partite singole, o di sfidare i loro amici. Non metto in dubbio che possa essere così, ma credo che siano molte di più quelle persone che, appassionate di simulazioni sportive, dopo aver "masterizzato" il sistema di gioco preferirebbero sfidare il computer in una lunga serie di sfide fino al raggiungimento dei play off e delle finali. Solo in questo modo si arrivano a conoscere esattamente le caratteristiche dei componenti della propria squadra e si ha una maggiore soddisfazione nel seguire lo sviluppo statistico generale.

Wayne Gretzky Hockey 3 non è da considerarsi un gioco che manchi completamente il bersaglio ma, considerando la similitudine precedente, è un arciere già pronto per la pensione. Intendo dire che pur essendo un titolo appena giunto sul mercato è da considerarsi già obsoleto, se non altro sotto molti punti di vista. Come le sculture di Michelangelo, il gioco ha le potenzialità per uscire dalla roccia nel quale è stato modellato, ma non ci riesce, preferendo restare nella mediocrità piuttosto che emergere e brillare di luce propria.

Giorgio Baratto

La scenette animate sono di buona fattura, anche se ormai sul PC siamo abituati a veder girare ben altro.

Questa è la visuale che ha fatto la fortuna di EA Hockey per Megadrive. Stiamo però parlando di un'altra categoria.

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONE CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.100.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES CON
SUPERMARIO WORLD
2 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 379.000

SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
L. 279.000

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000

GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.

L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 1.000 cad.
50 Pz. L. 850 cad.
100 Pz. L. 800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1.500 cad.
50 Pz. L. 1.400 cad.
100 Pz. L. 1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita' 880 Kb - 1.640 Mb

L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1960
L. 430.000

COMMODORE 1084S
L. 430.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 10.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

Per A500 L.59.000
Per A600 L..65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

ZOOL

Annunciato ormai per tutte le piattaforme di sviluppo possibili e immaginabili, Zool, la formica ninja dalla dimensione N, comincia la sua scalata all'universo videoludico dell'MS-DOS.

Zool ha la possibilità di arrampicarsi sui muri. In basso vediamo il dispositivo che ci fa ripartire in varie parti del livello.

I nemici sono stati disegnati attenendosi il più possibile allo stile tipico dei giochi per le console nipponiche.

Genere Piattaforme
Casa Gremlin
Sviluppatore Interno

- Scrolling accettabile
- Un buon "piattaforme" per gli standard del PC

- I colori della VGA si potevano usare meglio
- Poco adatto ai PC

Versione PC

***Zool* non è sicuramente un gioco divora-hardware, risiede su un solo dischetto e, di conseguenza, troverà spazio anche sugli hard disk meno capaci. Le schede sonore supportate sono Adlib, Soundblaster e Roland e riescono a garantire una qualità accettabile. Lo scrolling è di buona qualità anche se, ovviamente, non può stare alla pari con quello di un Amiga.**

K VOTO

855 PC

G
QI
A
FK

Zool su PC non deve affrontare una concorrenza particolarmente agguerrita e, per quanto mi riguarda, si rivela come uno dei migliori giochi di piattaforme disponibili per questa macchina, se non il migliore. La giocabilità è rimasta pressoché invariata e, se disponete di una scheda sonora, anche la sezione audio non è male. Rimane il dubbio che questo genere di giochi non sia molto adatto alle potenzialità del PC, ma la Gremlin, dal canto suo, ha fatto un buon lavoro.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Hype. Con questa semplice parola della lingua inglese, che indica qualcosa che sia stato "pompato" oltre misura, è possibile spiegare l'incredibile successo riscosso da *Zool* sul mercato europeo.

Gli utenti Amiga aspettavano da tempo un personaggio da poter identificare con la propria macchina, un po' come Mario per SNES e Sonic per Mega Drive, e la Gremlin ce l'ha messa proprio tutta per accontentarli. I risultati (la recensione è apparsa su K 43) sono stati buoni, ma non eccellenti e, nonostante questo, Zool rimane tuttora il personaggio che identifica maggiormente l'Amiga come macchina da gioco. La ragione è semplice: il clima di attesa (favorito da un'eccellente campagna pubblicitaria), che si era venuto a creare intorno al nuovo eroe della Gremlin, è stato sufficiente a determinare il successo di un gioco che, rispetto a molti altri concorrenti, non spicca né per originalità, né tantomeno per realizzazione tecnica (anche se quest'ultima è più che dignitosa).

Comunque stiano le cose, per gli utenti PC è giunto il momento di assaporare le delizie di un gioco a piattaforme di buona qualità, un genere di prodotto che raramente fa la sua comparsa sui monitor SVGA dei 386 e 486 di oggi.

Zool si attiene in maniera molto classica a quelli che sono i temi ricorrenti dei giochi a piattaforme: molti nemici "carini", scenari coloratissimi e musichette in grado di fare cariare i denti a chiunque.

Il gioco si divide in sette mondi diversi, ciascuno composto da tre livelli, che sono caratterizzati dall'ambientazione e dai nemici che vi si possono incontrare. Fra i mondi più riusciti troviamo quello della musica, con tastiere di pianoforte disposte a mo' di piattaforme e note kamikaze che ci assalgono da ogni lato, e quello dei giocattoli, in cui macchinine, orsacchiotti e balocchi vari si impegneranno allo spasimo per spiattellarci sul pavimento (dopotutto siamo solo delle formiche!).

Per controllare il nostro personaggio possiamo sfruttare sia la tastiera che il joystick: sicuramente la seconda opzione è preferibile, anche se i dispositivi analogici utilizzati sul PC mal si adattano ai movimenti frenetici richiesti da un arcade.

La formica ninja ha un vasto repertorio di movimenti a sua disposizione: può saltare, lanciare micidiali shuriken di energia, roteare con la sua piccola katana, sferrare calci e aggrapparsi ai muri. Tutte queste mosse sono facilmente ottenibili e non vi obbligheranno ad acrobazie particolari con il sistema di controllo. Prima di giocare dovrete decidere il livello di difficoltà (easy, normal o hard) e il numero di vite e di crediti a vostra disposizione. Naturalmente non mancheranno i bonus o le sezioni segrete, ogni gioco di piattaforme che si rispetti ne ha la sua buona dose. In *Zool* molti bonus appariranno dopo aver eliminato i nemici, un particolare molto simile al caro e vecchio *Raimbow Island*, di conseguenza, se ci tenete al punteggio, vi converrà farne fuori il maggior numero possibile.

Andrea Minini

Le discese sono una delle arti più esilaranti del gioco. L'unico problema è controllare l'inerzia del personaggio.

Uno dei bonus consente a Zool di sdoppiarsi, raddoppiando così la sua potenza devastatrice.

http://www.oldgamesitalia.net/

UNLIMITED ADVENTURES

La saga delle avventure basate su AD&D è giunta a una battuta d'arresto. Dopo questo prodotto la ritroveremo, in una veste riveduta e corretta, in *Dark Sun*.

Chi segue assiduamente Kappa, e in particolare le recensioni di gdr, avrà notato che i prodotti AD&D della SSI negli ultimi sei mesi hanno preso dei voti sempre più bassi. Questo perché, in primo luogo, si assomigliano tra loro e, fatto più importante, non sono più al passo coi tempi, visto che ormai siamo abituati a prodotti vasti e interattivi come *Ultima 7*, *Ultima Underworld 2*, *Might & Magic 4*, ecc. La SSI sta reagendo, producendo una serie di prodotti alternativi e, fra questi, troviamo sugli scaffali dei negozi anche un costruttore di avventure AD&D, che dovrebbe porre la parola fine alle varie serie dei Forgotten Realms, di Krynn, ecc.

Unlimited Adventures permette, una volta tanto, di mettersi nei panni del Master, inventando ex-novo un'avventura che, in teoria, non dovrebbe avere limiti, se non nella fantasia del disegnatore.

Prima di tutto si disegna il classico dungeon, sia esso una catacomba, una città o una torre, o anche un'astronave o una stazione della metropolitana. Su un reticolato quadrato di circa 130 locazioni di lato si dispongono muri, porte, passaggi segreti, e "eventi": per esempio potete predisporre un'imboscata, oppure l'apparizione di uno scroll, o anche di un NPC. A questo evento viene associata un'immagine in formato IFF, che potrete scegliere tra quelle disponibili (tutta la galleria di immagini delle passate avventure della SSI) oppure importarne di vostre disegnate con il *Deluxe Paint* o un altro programma analogo. La gestione di questi eventi è molto precisa e completa, e potrete addirittura richiedere la presenza di una determinata razza o professione nel party dei giocatori, oppure richiedere una password, o semplicemente visualizzare un testo, con magari la richiesta "Yes/No", a cui tutti i giocatori dei Forgotten Realms sono abituati.

Quindi si passa all'inserimento dei mostri: il bestiario di *Unlimited Adventures* è molto completo, e parte dai Koboldi (1/2 dado-vita) per arrivare ai vari Draghi o ai Lich (23 dadi-vita), con molti mostri particolari, come Wyvern o Drow. Naturalmente se ve la cavate con i programmi di disegno, potete disegnarne di nuovi.

Infine basta piazzare qualche scala, un paio di teletrasportatori, due o tre tesori nascosti dietro a delle pareti illusorie, e avrete creato il primo dungeon della vostra carriera. Sembra difficile, ma l'unico passo in cui perderete un po' di tempo è quello della concatenazione degli eventi: far capire al computer che per passare una certa locazione il Party deve avere una chiave che si trova qualche stanza più in là, e che viene consegnata solo se è stata liberata una principessa non è semplicissimo, ma il manuale (in inglese) vi assiste molto bene, soprattutto nelle fasi di debugging, in cui viene testato il dungeon e rimossi gli eventuali errori.

Una volta creati due o tre dungeon, una torre e un paio di città potete disegnare la mappa della zona (o utilizzare quelle già pronte per l'uso) che collega fra di loro le varie mappe disegnate in precedenza, in modo da creare un prodotto finito e indipendente dal construction kit.

Paolo Paglianti

Tutte le clip art possono essere riutilizzate. Che ne dite di una vostra avventura con i disegni di Larry Elmore?

Il sistema di combattimento è ormai obsoleto, ma stavolta sarete voi a decidere gli incontri che avveranno.

AMERICAN'S GAMES

I migliori giochi da tutto il mondo !!

VENDITA
CONSULENZA
CONSIGLIATEVI CON I NOSTRI DEALER ASSISTENT MARCO E GRAZIANO

TELEFONA !
HOTLINE 011/ 548920

MEGADRIVE	GAME GEAR	SUPERNES	GAMEBOY	LYNX	AMIGA	ATARI ST	PC IBM
ECCO THE DOLPHIN	ALIEN 3	GODS	ALIEN 3	BASEBALL HEROES	BODY BLOWS	CIVILIZATION	DUNE 2
CHAKAN	BATMAN RETURN	HARLEY'S ADVENT.	BATTLETOADS	BATMAN RETURNS	LION HEART	VROOM MULTIPLAY	UNIVERSE
K.O.BOXING	CHAKAN	PRINCE OF PERSIA	DOUBLE DRAGON 3	DIRTY LARRY	LEMMINGS 2	UNIVERSE	JORDAN IN FLIGHT
NHLPA HOCKEY	INDIANA JONES	SUPER SWIV	EMPIRE STRIKES B.	HYDRA	FLASH BACK	BILLARD AMERICAN	X-WING
ROAD RASH II	LEADER BOARD	SUPER KICK OFF	KRUSTY'SFUNHOUSE	JOUST	UNIVERSE	NIGEL MANSELL	BATTLECHESS 4000
FATAL FURY	LEMMINGS	SPIDERMAN X-MAN	MCDONALD LAND	NFL FOOTBALL	B17	HARRIER ASSAULT	COMANCHE
WORLD TR.SOCCER	SONIC 2	NBA ALLSTARS	PAPERBOY 2	PINBALL JAM	CHAOS ENGINE	SENSIBLE SOCCER	LEMMINGS 2
FLASHBACK	SUPER KICK OFF	STAR FOX	YOSHI	QIX	HARRIER ASSAULT	BAT II	ZOOL
BATMAN RETURNS	MONACO GP 2	UN.SQUADRON	MARIO LAND 2	SHADOW OF BEAST	CHUCK ROCK 2	STREET FIGHTER 2	REX NEBULAR
SIDE POCKET	BART SIMPSON	STREET FIGHTER 2	SUPER HUNCHBACK	RAMPART	DRAGON'S LAIR 3	D-DAY	TEX
AGASSI TENNIS	SHINOBI II	DRAGON S LAIR	FLASH	W.C.SOCCER	LEEDS UNITED	TRANSARCTICA	STRIKE COMMANDER
HARDWARE	**HARDWARE**	**HARDWARE**	**HARDWARE**	**HARDWARE**	**HARDWARE**	**HARDWARE**	**HARDWARE**
MENACER GUN	TV TUNER	SUPERSCOPE	LIGHT	CAR ADAPTOR	SCANNER	SCANNER	AUDIO BLASTER
SG PROPAD	BATTERY PACK	UNIVERSAL CONV.	MAGNIFIER	POUCH CASE	DIGITALIZZATORI	DIGITALIZZATORI	ADLIB SOUND
SEGA CONVERTER	MASTER SYS CONV.	JOY STEALTH	AMPLIFIER	AC ADAPTOR	HARD DISK A500+	HARD DISK-DRIVE	BOX AMPLIFICATI
AVIATOR 3	CARRY CASE	SN PROPAD	HANDY BOY	COM LYNX	JOYSTICKS-MOUSE	JOYSTICKS - MOUSE	JOYSTICKS-MOUSE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

Pagamento contrassegno + spese postali
Corriere (pagamento anticipato) : Lire 30.000
Consegna gratuita per ordini = Lire 300.000

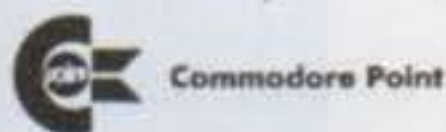
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE !!

VENDITA RATEALE A PARTIRE DA LIRE 50.000 MENSILI

PUNTI DI VENDITA

VIA SACCHI 26 10128 TORINO

VIA TRAFORO 34 10053 BUSSOLENO 0122/647233

ASTIGAMES

Tutte le ultime novità per:

e PC COMPATIBILI

SEGA GAME GEAR MEGA DRIVE

Nintendo GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
(0141) 436853

SORGENTE VIDEO INPUT
FORMATO VIDEO
VIDEO OUTPUT
UPGRADES
AUDIO INPUT
SOFTWARE VOLUME CONTROL
AUDIO OUTPUT
SOFTWARE COMPRESO

Disponibili presso:

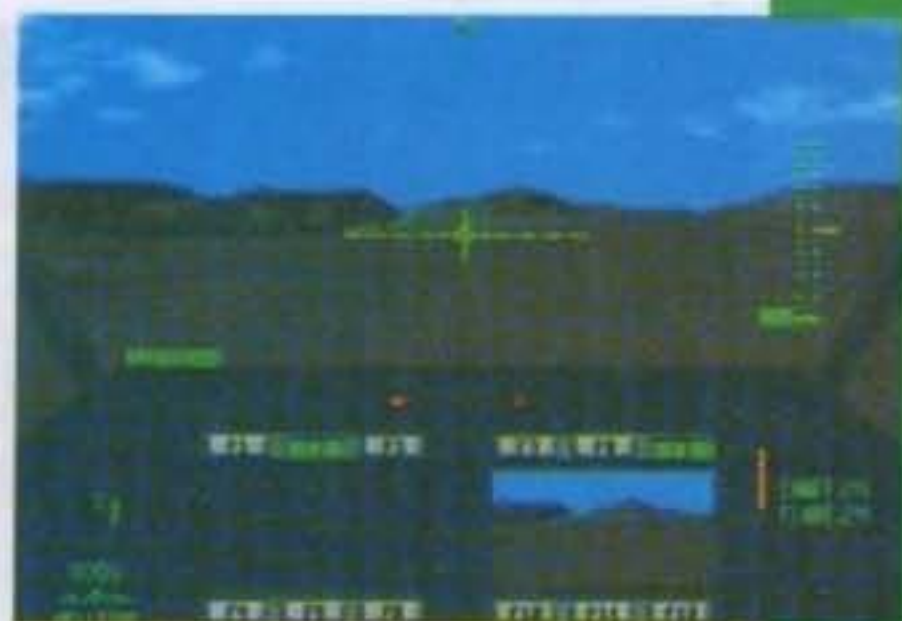
DAS Computer
Viale S.Eufemia 94 - 25135 BRESCIA -
Tel. 030-3760729 (4 linee r.a.) Fax 030-364373

Via Volturno, 10-12 int.207
50019 OSMANNORO SESTO F.NO
- FIRENZE -
Tel. 055-340564 - 340586 Fax 055-467674

COMANCHE DATA DISK 1

US Gold/Novalogic, PC

Fi-nal-men-te! È arrivato il primo Data Disk per il più strepitoso simulatore di volo della Novalogic: *Maximum Comanche Overkill.* Appena installate le nuove missioni, scoprirete con vostra grande gioia, la presenza di 3 nuovi campi di operazione (Operation Overland, Restore Peace e Clean Sweep) di difficoltà graduale (rispettivamente facile, medio e difficile) che soddisferanno ogni tipo di giocatore. Ora potrete combattere i nemici su nuovi tipi di terreno come i ghiacci dell'Antartide oppure i deserti dell'America del sud, con le relative insidie.

I cambiamenti non sono molti, ma si possono incontrare alcune missioni molto originali. Ad esempio, potrete ritrovarvi al comando di un intero battaglione di Comanche (più di 20!) a caccia di un terrorista pazzo che monopolizza il cielo, oppure cercare sottomarini nemici da distruggere che si spostano a quota periscopica, o ancora assistere le forze della D.E.A in un operazione antidroga, abbattere un elicottero avversario equipaggiato di un sistema di copertura radar "stealth", eliminare un carro armato folle che sta decimando la foresta amazzonica (W l'ecologia!), ecc... In conclusione, può rivelarsi un ottimo acquisto per chi (come me) è letteralmente impazzito per questo stupendo simulatore e ha già completato tutte le missioni.

DARKSEED

Cyberdreams, Amiga

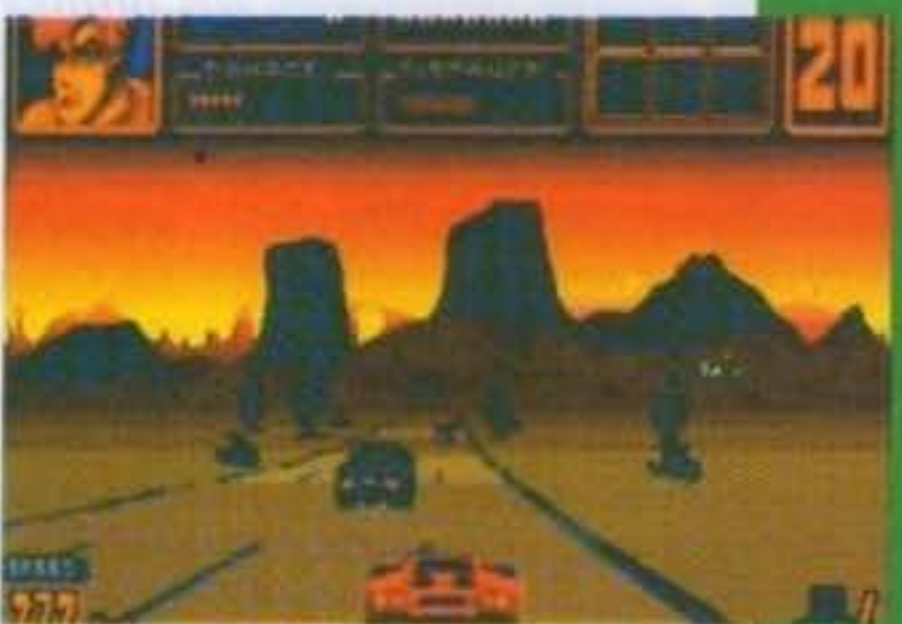
Dopo quasi un anno dall'uscita della versione PC, (le parole all'epoca erano state: "Per il momento la versione Amiga è avvolta nel mistero", e ci è rimasta per molto tempo), ecco finalmente venire alla luce il capolavoro della Cyberdreams e di H. R. Giger per tutti i giocatori di fede Commodore. Non si può dire che i programmatori che hanno curato questo prodotto non abbiano fatto un buon lavoro: di fatto la trasposizione è stata realizzata in maniera perfetta, seguendo ogni minimo particolare. La grafica è in alta risoluzione (una definizione di 640X400 punti in interlacciato), a 16 colori, anche se sembrano almeno il doppio grazie alla perizia degli esperti della Cyberdreams. Si tratta, probabilmente, della prima avventura mai realizzata con queste caratteristiche grafiche per Amiga.

Il gioco, inutile dirlo, segue la stessa trama della versione per PC: le locazioni, i personaggi, gli eventi, gli enigmi e la storia del mistero che si cela nella casa di Mike Lawson sono identici. È necessario spendere un paio di parole sul sonoro che è stato particolarmente ben curato: ci sono temi musicali diversi per ogni locazione e voci digitalizzate che leggono i dialoghi tra il protagonista e i vari personaggi. Se siete amanti del genere horror, se divorate i libri di Lovecraft, Poe e King, se non vi perdete mai l'ultimo film di Raimi o di Romero, allora andate sul sicuro: questo acquisto fa per voi. Se non sopportate l'horror vi consiglio di comprare ugualmente *Darkseed*: non si sa mai, potreste anche cambiare idea...

CRAZY CARS 3

Titus, PC

Quando ci accingemmo a recensire questo titolo all'epoca della sua uscita per Amiga (K42) non confidavamo molto nelle possibilità della Titus di fare concorrenza a prodotti del calibro di *Lotus 3* o *Jaguar*. Fortunatamente, invece, *Crazy Cars 3* si rivelò un titolo vincente, grazie a una struttura di gioco che ricordava da vicino la Cannonball Run (una sorta di gara senza regole, che si corre sulle highway americane) e a una realizzazione tecnica di tutto rispetto.

Il gioco arriva ora in formato PC e, purtroppo, dobbiamo riscontrare una perdita di qualità dal punto di vista puramente tecnico. La grafica non è male, quello che non va è lo scrolling: i PC, si sa, soffrono da sempre di un'allergia congenita allo scrolling di grafica bitmap e in questo caso ciò che ne risente è la fluidità di gioco. La sensazione di velocità ne soffre e non può certo competere con quella offerta dal suo collega su Amiga. La giocabilità, in compenso, si è mantenuta su livelli discreti, conservando la struttura che aveva decretato il successo della versione Amiga. Prima di ogni gara dovremo scommettere sull'esito della corsa con i nostri rivali più quotati, questo ci consentirà di guadagnare del denaro per acquistare dei pezzi migliori per la nostra vettura (pneumatici con più tenuta di strada, motori potenziati, ecc.), fra i quali spicca il radar, che ci consente di evitare le vetture della polizia che "infestano" le autostrade. In definitiva il gioco è rimasto valido, ma a causa della peggior realizzazione non riesce a catturare il giocatore come su Amiga.

HUMAN RACE THE JURASSIC LEVELS

Mirage, Amiga

Sembra che dopo la lunga attesa a cui ha costretto migliaia e migliaia di utenti Amiga, la Mirage sia stata premiata da ottime vendite per il suo *The Humans*, non si spiega altrimenti la puntuale uscita di questo data disk, contenente altri 80 livelli in grado di far sudare le vostre celluline grigie.

Il gioco sarà disponibile anche in versione indipendente (che non richiede, cioè, la versione precedente del programma), per dare modo a chi non avesse acquistato *Humans* alla sua prima uscita di potersi ugualmente sollazzare con i cavernicoli ansiosi di apprendere.

Il programma non viene minimamente modificato dalla presenza del data disk: la struttura di gioco è sempre la stessa. Abbiamo ai nostri comandi un'intera tribù di uomini primitivi, che deve utilizzare alcune semplici invenzioni (la lancia, la ruota, il fuoco, ecc.) per risolvere una serie di livelli (in questo caso ottanta) di difficoltà crescente.

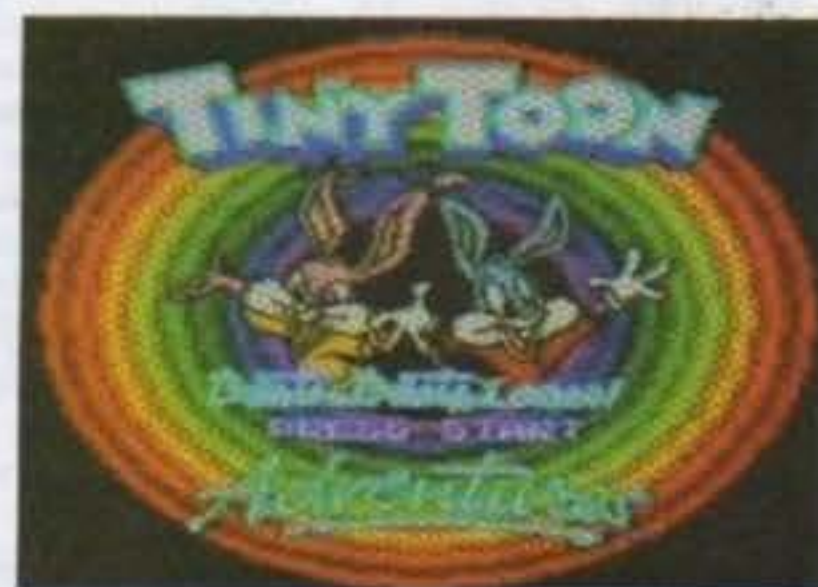
Il gioco ricorda, in parte, *Lemmings* ma chi ha già giocato al rompicapo della Psygnosis può comunque ricavare diverse ore di divertimento anche da questo titolo, che propone dei problemi di tipo diverso rispetto ai piccoli roditori suicidi..

Anche se ci troviamo di fronte a un semplice data disk, avremmo comunque preferito che la Mirage si sforzasse di inventare qualcosa di nuovo, per arricchire, almeno un po', il suo titolo di maggior successo. Così non è stato e il nostro giudizio non può che risentirne.

STORIA IL GIOCO

http://www.oldgamesitalia.net/

TINY TOON ADVENTURES

Non crediate che il solo fatto di essere lettori della migliore rivista italiana di tecnologie ludiche vi consenta di utilizzare un linguaggio altisonante e incomprensibile ai più.

Piace anche a me uscirmene con paroloni tipo multimedia, virtuale, ipertesto e menate analoghe, ma a volte ho l'impressione che per divertirsi, scopo a cui tutto questo marasma tecnologico tende, basterebbe molto meno. Che so, una bella avventura testuale Infocom, di quelle che giravano anche sul C64 SX col monitor da cinque pollici (l'oculista ringrazia ancora), o magari un platform tipo *Chuckie Egg* della morta, sepolta e decomposta Àn'F software.

Un puro, semplice, schietto videogioco *grunge*, termine che le riviste modaiole ultimamente schiaffano dappertutto, nell'ennesimo tentativo di massificare e impoverire. Passiamo oltre. *Tiny Toon* è un gioco semplice, e con questo mi ricollego a quanto detto sopra, ma al tempo stesso al passo con gli sviluppi tecnologici. Ha un solo, tremendo difetto: è troppo, troppo facile, forse perché pensato e programmato con in testa il principale fruitore della serie a cartoni animati: quell'insieme di individui dall'età compresa tra i cinque e i dodici/tredici anni.

Sembrerà impossibile, ma belli compressi all'interno di una normale cartuccia Super NES ci sono tutti i maledetti nipotini dei personaggi che popolano i leggendari cartoni Warner Bros (Road Runner, Bugs Bunny, Wile E. Coyote...) e poi c'e lui, il mio ideale di bambino, Montana Max. Diamine quant'è rozzo e perfido, voglio un figlio così.

L'obiettivo di Buster Bunny, che è il nipote del vecchio Bugs oltre che lo sprite principale, è proprio quello di redimere questo frugoletto e convincerlo ad abbandonare il suo piano (rapinare una banca e poi scappare rubando una locomotiva a vapore con relativi vagoni), almeno per quanto riguarda il secondo livello.

> *se siete molto bravi lo finirete in un pomeriggio e poi lo tirerete fuori solo per farlo vedere ai cuginetti*

Infatti, seguendo l'esempio della Sunsoft e di *Death Valley Rally*, ma migliorando di molto l'implementazione, alla Konami hanno ben pensato di dare a ogni stage un'ambientazione differente: le cose da fare spaziano dalla corsa su un treno, all'esplorazione di una casa infestata, da una partita di football americano allo sfoggio di perizia balistica nel saltare da un palloncino all'altro.

Inoltre tra livello e livello c'è sempre un bonus game che permette al videogiocatore disastrato di raccattare un po' di vite. La scelta del bonus game si basa su una ruota della fortuna tipo quella del reverendo Mike di Tele-Berlusca, con i musi più o meno pelosi dei Tiny Toon a rappresentare i diversi giochi. Il più impegnativo tra questi è la partita di squash, anche perché effettivamente richiede dell'abilità da parte vostra: gli altri sottogiochi sono infatti prove in cui il coccige è ben più importante dell'abilità, ma essendo lì solo a scopo decorativo non ci lamenteremo troppo.

Buster Bunny ha dalla sua la possibilità di prendere velocità per superare alcuni punti del paesaggio particolarmente impervi e, nel più distinto stile platform, i bonus non mancano: potrete trovare carote (il cui effetto è relativo al colore) e bambolotti che elargiranno vite e invulnerabilità, e poi ci sono le stelline. Ogni volta che afflosciate uno sprite avversa-

Il salto della corda è spassosissimo. Una volta che si è capito

La partita di football americano è stupenda graficamente ma di una facili

http://www.oldgamesitalia.net/

(sopra) Uno dei giochi bonus. Si tratta di avere la fortuna di pesare di più dell'altro concorrente.

rio, la sua anima di cartone diventerà stelline (di cartone) da arraffare per guadagnare una vita bonus (ce ne vogliono cento, di stelline, quindi bisogna faticare).

Beh, questo è *Tiny Toon*. La grafica è assolutamente fantastica, con un uso del Mode 7 davvero elegante: anche se il parallasse scarseggia ci sono moltissimi effetti speciali per supplire a questa -non grave- deficienza. Il suono non è male ma dopo un po' dà sui nervi, e complessivamente *Tiny Toon* si lascia giocare che è una sciccheria.

Ma, l'ho già detto, è troppo facile, se siete molto bravi lo finirete in un pomeriggio e poi lo tirerete fuori solo per farlo vedere ai cuginetti tritascatole di cui ogni videogiocatore medio italiano abbonda.

Come regalo per il vostro fratellino è l'ideale, non so per la sorellina, ma se siete dei giocatori navigati lasciate perdere la grafica e comprate qualcos'altro, ammesso che non siate pelati, alti mezzo metro e vi chiamiate Taddeo: in questo caso procuratevi *Tiny Toon* per far morire in continuazione Buster Bunny e gustarvi una succulenta vendetta.

Tiziano Toniutti.

COME TI ADDOBBO IL CONIGLIO

Un coniglio, specie se piccolo, è un po' come un albero di Natale. Certo, non potete farvi un abete al forno ma non è detto che non possiate addobbare un coniglio, magari cementandogli le zampette in un impasto a presa rapida per poi sventolargli una carota davanti. Denunce del WWF a parte, ecco cosa trovate in *Tiny Toons* per rendere più sfavillante il piccolo roditore:

CAROTE: quella argentata vi rende un po' di energia, mentre quella trasparente ve la reintegra tutta. Invece quella dal pigmento arancione, che poi è la stessa che trovate al mercato, aggiunge un cuoricino alla barra di energia, aumentandone l'estensione, e fa bene alla vista.

STELLE: Raccoglietene cento e godetevi la vita (bonus).

ORSACCHIOTTO: Pura, mera, banale vita bonus.

GOGO DODO: ancora una volta l'effetto cambia a seconda del colore, proprio come il sole sul golfo di Surriento, "che fa nnammurare quando splende e chiagnere si cchiove". Il Gogo dodo trasparente equivale a una smart bomb, quello arancione vi rende temporaneamente invulnerabili e quello argentato vi infonde rinnovata potenza nello scatto.

Genere Piattaforme
Casa Konami
Sviluppatore Interno

- la grafica è viva e respira
- divertente (finché dura)
- discretamente vario

- troppo facile
- troppo facile
- troppo facile
- forse è troppo facile

Versione SNES

Sfrutta adeguatamente le risorse del mostro Nintendo, con belle rotazioni e simpatici effetti di luce. I colori sono molto vivi e richiamano da vicino un cartone animato (©1993, "Il manuale del giovane recensore"). Forse l'audio è un po' troppo stridulo e carente di bassi, ma nessuno ha detto mai che dobbiate amare per forza Pastorius o Bruno Lauzi. I rallentamenti, inoltre, sono rari come i buoni LP di Pupo (leggi assenti) e manca solo un po' di parallasse.

Versione Mega Drive

La versione per Mega Drive non è niente male. Lo schema dei livelli è stato completamente ridisegnato e la grafica si mantiene, comunque, su livelli elevatissimi.

K VOTO

802 SNES

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Permettetemi di darvi un con(s)iglio: se volete un gioco coi personaggi della Warner procuratevi *Death Valley Rally* che paradossalmente soffre della sindrome opposta a quella di *Tiny Toons*, ovvero difficoltà da riunione del Vaticano e assenza di "continue". *Tiny Toons* è bellissimo, troppo bello per prendere 802, ma lo finirete davvero presto e maledirete il redattore che vi ci ha fatto spendere centomila e rotte lire. Alcuni livelli sono graziosi oltre ogni limite e i personaggi dei perfetti replicanti di quelli di carta, quasi delle incarnazioni digitali valide quanto gli originali. Il gioco è sì vario, ma senza spina dorsale, come dimostra lo stage della partita di football, decisamente inconsistente per quanto intenzionale. Cercate di farlo comprare a qualcun altro e giocateci, ne vale comunque la pena.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Buster Bunny dispone di un numero incredibile di animazioni "carine".

http://www.oldgamesitalia.net/

ER ORDINAZIONI ☎ 02/ 29520180 - 29520184

LA QUALITÀ INFORMATICA TOTAL
NEL HOME PERSONAL COMPUTER

DA 12 ANNI NEL SETTOR

20124 MILANO - VIA VITRUVIO, 3

GAME GEAR + SONIC L. 289.000

GAME GEAR + SONIC e Alimentatore L. 299.000

GAME GEAR + COLUMS e Super Monaco GP L. 310.000

MEGADRIVE + SONIC e 2 Joypad L. 320.000

MEGADRIVE Japan Converter L. 20.000

SUPER NINTENDO Versione italiana L. 379.000

SUPER NES + Super Mario e 2 Joypad L. 390.000

SUPER NES L. 199.000

SUPER NES Converter L. 59.000

GIOCHI MEGADRIVE

Devil Crash	L. 69.000
Fight Through Time Tyrans	L. 139.000
Indiana Jones	L. 109.000
Olimpic Gold	L. 119.000
Out Run	L. 60.000
Out Run 2019	L. 109.000
Pacmania	L. 79.000
Sirenetta	L. 99.000
Sonic 2	L. 89.000
Road Rash II	L. 115.000
Tale Spin	L. 120.000
Tazmania	L. 95.000
World Class Leader Board	L. 89.000

GIOCHI GAME GEAR

Arch Rivals	L. 79.000
Chess Master	L. 59.000
Chuck Rack	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Mickey Mouse	L. 59.000
Ninja Gaiden	L. 59.000
Shinobi 2	L. 59.000
Sonic 2	L. 65.000
Space Harrier	L. 59.000
Spider Man Return	L. 79.000
Street of Rage	L. 65.000
Wimbledon Tennis	L. 65.000

GIOCHI GAME BOY

Boxxle	L. 65.000
Borai Fighter De Luxe	L. 55.000
Burger Time	L. 59.000
Chop Lifter II	L. 65.000
Probotector	L. 65.000
Sirenetta	L. 79.000
Yoshi	L. 59.000
Word Tetris	L. 69.000

GIOCHI SUPERNES

Caccia a ottobre rosso	L. 125.000
Contra III	L. 159.000
Cool Word	L. 139.000
Smart Ball	L. 99.000
Tom & Jerry	L. 129.000

COME FARE PER RAGGIUNGERCI???

Siamo distanti m 300 dalla Stazione Centrale

(Metropolitana linea 2 e 3 St. Centrale)

TUTTI I PREZZI

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25MHz
HD 40 MB 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.350.000

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25 MHz
HD 120 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.600.000

PC Desk Top Commodore 80386 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 SX 25 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.2.390.000

PC Tower Commodore 80486 DX2 66 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD 1.2FDD SVGA Mouse
Lit.3.590.000

Tutti i PC con HD 120 sono disponibili anche con HD 212MB con una differenza di Lit.350.000

Monitor SVGA 1024 x 768 Colori Lit.550.000

NUOVO AMIGA 4000 - 030/25
Microprocessore 68*E030 25 MHz - 4MB Ram - Hard Disk 80 MB*
Lit.2.690.000

AMIGA 4000 040/25 120HD... *Lit.3.990.000*
AMIGA 4000 040/25/212HD... *Lit.4.390.000*
AMIGA 600.............................. *Lit.530.000*
AMIGA 500 Plus Appetizer........ *Lit.450.000*
AMIGA 1200.............................. *Lit.829.000*
AMIGA 1200 HD 40MB.......... *Lit.1.350.000*
MONITOR 1960........................ *Lit.890.000*

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 in regalo KickStart 1.3

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.200.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.200.000
Amiga 3000 25/50 Lit.900.000
Super Nintendo Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
(L'usato non viene venduto a questi prezzi)

Se hai un PC assemblato e vuoi cambiare la scheda madre chiedi il preventivo oppure chiedi la permuta del tuo vecchio PC.

Scheda 80486 33 DX 128 Cache.................. Lit.1.490.000
Scheda 80486 50 DX2 256 Cache................. Lit.1.890.000
Scheda 80486 50 DX 256 Cache................... Lit.2.090.000
Scheda 80486 66 DX2 128 Cache.................. Lit.2.490.000

Tutti i prezzi sono IVA Compresa *VENDITA PER CORRISPONDENZA*

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283

http://www.oldgamesitalia.net/

Nei mitici TNT, curati come al solito da Paolo Paglianti, troverete la prima parte della mega soluzione di *Ultima Underworld II - Labyrinth of Worlds*, con mappe, box e spiegazioni per salvare nuovamente la terra di Lord British. Volete un consiglio su avventure, GdR arcade, picchiaduro, ecc? Basta telefonare alla nostra Hot-Line tutti i venerdì dalla 18:00 alle 19:00: riceverete una soluzione per (quasi) tutti i vostri problemi.

ULTIMA UNDERWORLD II
Labyrinth of Worlds

Paolo Paglianti ha visitato i nove mondi di *Ultima Underworld 2* ed è tornato a casa giusto in tempo per scrivere una minuziosa guida al *Labyrinth of Worlds*. Nelle prossime pagine (e in quelle sul prossimo numero) troverete mappe e appunti che vi consentiranno di sgominare il malefico Guardian e distruggere la sua ragnatela dimensionale!

IL PERSONAGGIO

Come in *Ultima Underworld*, la scelta del personaggio non è sostanzialmente importante, ma risparmia una gran fatica in alcuni punti: Maghi e Druidi avranno qualche problema nei primi livelli, mentre Guerrieri e Paladini troveranno maggiori difficoltà verso la fine dell'avventura. La classe veramente difficile da gestire è quella dei Pastori, che mette a dura prova la vostra abilità di avventurieri. Per quanto riguarda gli skill (le tecniche a conoscenza del personaggio), aumentate Mana, Casting, Attack e Defense in modo costante; altre abilità utili, ma non necessarie, sono Pick Lock, Swim e Lore. Appraise e Charme sono praticamente inutili. Per quanto riguarda il tipo di arma da utilizzare, tutto sommato, vi conviene scegliere una spada o, al massimo, un'ascia. Non sprecate Skill Point per mazze o per il combattimento a mani nude (Hand).

DUE PAROLE SULLA SOLUZIONE...

Prima di iniziare la soluzione vera e propria, vorrei spendere un paio di parole per prepararvi a ciò che vi aspetta: in *Ultima Underworld 2* esistono otto dimensioni parallele e il nostro Avatar dovrà esplorarle tutte prima di poter sconfiggere il Guardian nella "sua" Britannia. Data l'immensità dell'area di gioco, non è stato materialmente possibile dire tutto: ho preferito spiegare come completare il gioco, dando la soluzione degli enigmi necessari al compimento della missione, lasciando all'iniziativa personale (e al divertimento) del giocatore alcune parti "accessorie". Per lo stesso motivo non è segnata la posizione delle centinaia di armi, armature, pozioni, bacchette, ecc. seminate nei Dungeon. Troverete, comunque, la locazione degli oggetti necessari per finire *Ultima Underworld 2*, una descrizione accurata dei mostri e dei loro punti deboli, e, soprattutto, la posizione e le caratteristiche degli innumerevoli PnG essenziali per completare il gioco (per chi non masticasse molto il linguaggio tipico dei Giochi di Ruolo, su computer e non, PnG sta per Personaggio non Giocante, cioè tutti i personaggi, in questo caso, gestiti dal computer). Buon divertimento!

http://www.oldgamesitalia.net/

CASTELLO di BRITANNIA

LIVELLO 1

La vostra stanza, il luogo in cui inizierete le vostre avventure. Raccogliete tutti gli oggetti e andate nella sala del Trono per parlare con Lord British.

Per poter raggiungere i cunicoli sotterranei del Castello dovrete scendere per queste scale. La chiave per aprire la porta è in possesso di Dupré.

Qui troverete le Rune Jux, Ort, Sanct, In e Bet, insieme a molti oggetti di uso comune, come un coltello, del cibo, ecc.

JULIA

NANNA

LADY TORY

Dietro la stanza di Nystul troverete una piccola libreria. La porta nell'angolo a sud ovest racchiude un teletrasportatore che vi permette di arrivare nel laboratorio magico di Nystul.

La Sala del Castello è stata trasformata nel Quartier Generale di Miranda, che troverete sempre nella zona, pronta ad aiutarvi e a darvi un'incredibile quantità di consigli su quello che succede nell'edificio mentre siete in giro a esplorare altre dimensioni. Ogni volta che tornate al Castello, dovrete cercarla e comunicarle i vostri successi.

Questa scala porta al secondo livello, vicino a un'altra rampa di scale che, invece, porta direttamente al quinto. È molto utile per evitare lunghi viaggi inutili.

Charles - Charles è un tipo abbastanza innocuo; in tutta l'avventura, l'unico suo intervento riguarda una misteriosa chiave che viene ritrovata in cantina.

Nanna - Come avrete visto in *Ultima 7*, la servitù di Britannia sta rivendicando i suoi diritti: tra la seconda e la terza dimensione, Nanna si farà portavoce dei domestici del Castello. Non preoccupatevi, più avanti vi spiegheremo come evitare una rivolta!

Nell - Altra servitrice del Castello, Nell è sicuramente più tranquilla di Nanna: riferirà di aver sentito delle voci la notte dell'apparizione della sfera di Black Rock.

Nystul - Il mitico mago di Corte, Nystul, è uno dei personaggi chiave di *UW2*. Prima di tutto vi darà un sacco di utili consigli su come portare avanti la vostra missione, e, in secondo luogo, può lanciare un incantesimo sulle otto piccole schegge di Black Rock che troverete in ognuno dei mondi paralleli; infine, può alzarvi il livello delle abilità di Mana e Casting. Un indispensabile alleato!

Geoffrey - Un altro ex-compagno di avventure, che da *Ultima 6* è relegato nel Castello come capo delle guardie. Può aiutarvi a migliorare le abilità di Attack e Defense.

Patterson - Un ex nemico di *Ultima 7*, ora apparentemente redento e pronto ad aiutarvi, soprattutto dandovi "lezioni di Charisma". Ma sarà veramente un vostro alleato?

Lady Tory - Lady Tory è una delle più potenti medium di Britannia. Purtroppo è destinata a fare una brutta fine a causa dell'agente segreto del Guardian. Può aiutarvi aumentando il vostro grado di Charisma.

Feridwyn - Anche Feridwyn è stato, in passato, un seguace del Guardian: odia l'Avatar per avergli mostrato la vera natura del suo ex-padrone, e non cercherà certo di aiutarlo.

Nelson - Se nel Castello c'è qualcuno che conosce i segreti del passato, è proprio Nelson. Ogni volta che tornate tra queste quattro mura fate un saltino da questo valente studioso che spesso potrà aiutarvi rivelandovi preziosi indizi. Come se ciò non bastasse, può aumentarvi il livello di Lore e Search.

Julia - Scontrosa, ma simpatica, Julia si ricorda ancora dei vostri viaggi passati. Potrete sempre contare su di lei, se avrete bisogno di lezioni su Disarm Trap, Pick Lock e Repair.

Dupré - Quando il Castello si troverà senza riserve idriche, Dupré sarà il primo a offrirsi per andare a cercare un po' d'acqua nei sotterranei. Inoltre è un validissimo insegnante per quanto riguarda il combattimento con la mazza e l'ascia.

Iolo - Amante della natura e disperato per la perdita dell'amata Gwenno, Iolo può aiutarvi nell'aumentare le abilità di Swim, Appraise e Missile.

British - Nei cinque livelli di Britannia la magia non funziona a causa della gigantesca cappa di Black Rock. Non fanno eccezione neanche i mitici poteri di Lord British che, strano a dirsi, non potrà aiutarvi molto in questa avventura. Sigh.

http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLO 2

L'Armeria Reale è piena zeppa di armi, armature e dardi. Purtroppo, per entrarci, dovrete avere la chiave che è custodita da un potentissimo Reaper al quarto livello, oppure forzare la serratura, visto che gli incantesimi dal secondo cerchio in su non funzionano.

Se volete farvi una bevuta, qui c'è tutto il necessario! Scherzi a parte, fate un salto qui prima di scendere nelle profondità del Castello, e fate rifornimento di viveri. Non bevete mai alcolici! Anche se migliorano i vostri HP (cioè Hit Points - Punti-Ferita - il massimo danno che potrete sopportare prima di morire), non è consigliabile combattere da ubriachi!

Potrete lasciare tranquillamente in questo angolino gli oggetti più ingombranti, come spade, armature supplementari, monete d'oro, ecc. Inoltre, l'incudine vi permette, se avete un livello abbastanza alto di Repair, di rimettere a nuovo il vostro equipaggiamento.

Il laboratorio segreto di Nystul. Prendete le pozioni e le Rune Ylem, Uus, Des, Por e Rel senza problemi. In *Ultima Underworld 2* potrete impossessarvi di qualsiasi oggetto, a meno che non appartenga ("belonging to...") a qualcuno in vista.

Qualche topo a sud e qualche Worm a nord; niente di importante. Il cibo è avariato...

Queste due scale collegano direttamente il Castello e il quinto livello. Purtroppo potrete aprire la porta a nord solo se arrivate da sud, quindi, prima di poter utilizzare questa "direttissima" dovrete aver già raggiunto l'ultimo livello.

LE RUNE

Nell'immagine potete vedere tutte le Rune che troverete nei primi quattro mondi paralleli: sono indicate anche nella soluzione ma, per facilitarvi nella ricerca, le abbiamo elencate qui di seguito.

BRITANNIA
Lvl 1 - Jux, Ort, Sanct, In, Bet - Nella stanza segreta dietro la camera dell'Avatar
Lvl 2 - Ylem, Uus, Des, Por, Rel - Nel Laboratorio di Nystul
Lvl 3 - Lor - Vicino a Fissif. Nox - Nella stanza del Red Ghost
Lvl 5 - Por - Sopra la cascata

GOBLIN TOWER
Lvl 5 - Ylem, Sanct, Rel - Dopo aver ucciso il Goblin Armourer

KILLORN KEEP
Lvl 1 - Corp, An, Quas - Donate da Altara dopo la creazione del Magic Rod

ICE CAVERN
Lvl 1 - Ort, Lor - Nel corridoio segreto, parallelo al fiume, a nord-est
Lvl 2 - Quas, In, Mani, Rel, Uus, Grav - Nelle stanze della Città Ghiacciata

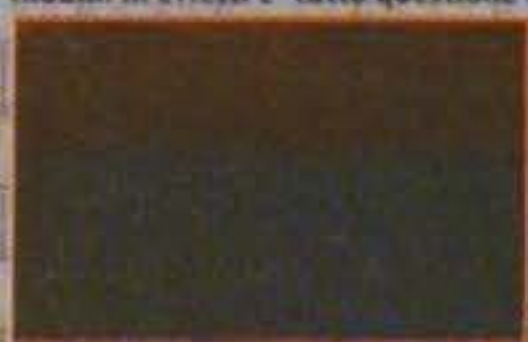
TALORID
Lvl 1 - Kal - Nella stanza del Rune Keeper

TRA LA GOBLIN TOWER E IL KILLORN KEEP

Tornati dalla Goblin Tower, scoprirete che nel Castello sta per scoppiare una rivolta della servitù. Parlate con Nanna e Nell, quindi con Lord British, non rispondendo male alle prime due e consigliando al secondo di migliorare la condizionde della servitù.

http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLO 3

In queste stanze circolano due o tre Headless, che proteggono qualche oggetto interessante. Prima di poterli affrontare, pero' dovrete aver superato almeno il settimo livello, altrimenti, rischiate di prende un sacco di botte!

Da questo lato, potrete aprire solo il portone in alto, ma, per arrivarci, dovrete superare la trappola della colonne mobili. In effetti e' tutta questione di fortuna, visto che si muovono casualmente. Se cadete, apparirete in una pozza di acqua abitata da un lurker: affrettatevi a raggiungere la riva e salire per le scale.

Occhio alle trappole sul pavimento! Avanzate lentamente per accorgervi della loro presenza.

Queste scale conducono al primo livello del Castello.

La prima delle quattro stanze del complesso di controllo delle fogne: queste stanze sono piene di Rot Worm, che non dovrebbero rappresentare un grande problema, anche se siete agli inizi. Cercate solo di non farvi cogliere impreparati allo scontro.

Nelle gallerie qui intorno incontrerete molti abitanti poco simpatici: qualche pipistrello, un paio di ragni (occhio perché sono velenosi) e molti worm. Se venite colpiti dal veleno, non sprecate pozioni curative, ma aspettate semplicemente che gli effetti si esauriscano da soli.

Queste scale conducono al quarto livello, vicino all'accampamento dei Goblin e ai cunicoli infestati dai topi.

Queste sono le scale per arrivare al quarto livello. Per raggiungerle, dovrete fare un bel po' di salti!

Qui incontrerete Fissif, un abile ladro che e' riuscito a intrufolarsi nel Castello. Convincetelo a consegnare il maltolto (un orologio da tasca), senza mai sfidarlo apertamente, quindi ditegli di costituirsi, perche' altrimenti morirebbe di fame. Una volta che e' nelle prigioni del Castello, puo' aumentarvi, dietro pagamento di una modica cifra, il vostro livello di Pick Locking. Inoltre, in questa stanza, troverete la Runa Lor.

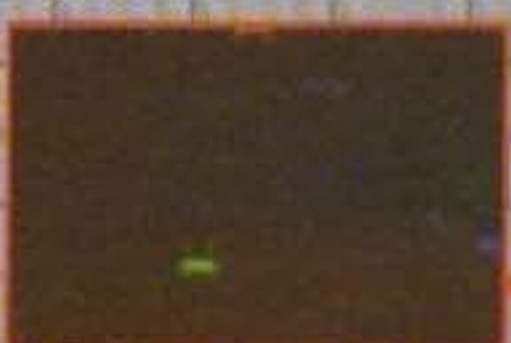
Altra stanza, altri Rot Worm!

Il Beholder della Origin e' molto potente - e in questo punto ne incontrerete addirittura due! Aspettate di aver raggiunto almeno l'ottavo livello, quindi affrontateli cercando di star loro il piu' vicino possibile, in modo che non possano lanciare gli incantesimi d'attacco. Nel forziere, oltre a una corona maledetta, troverete un'importantissima pozione di Basilisk Oil.

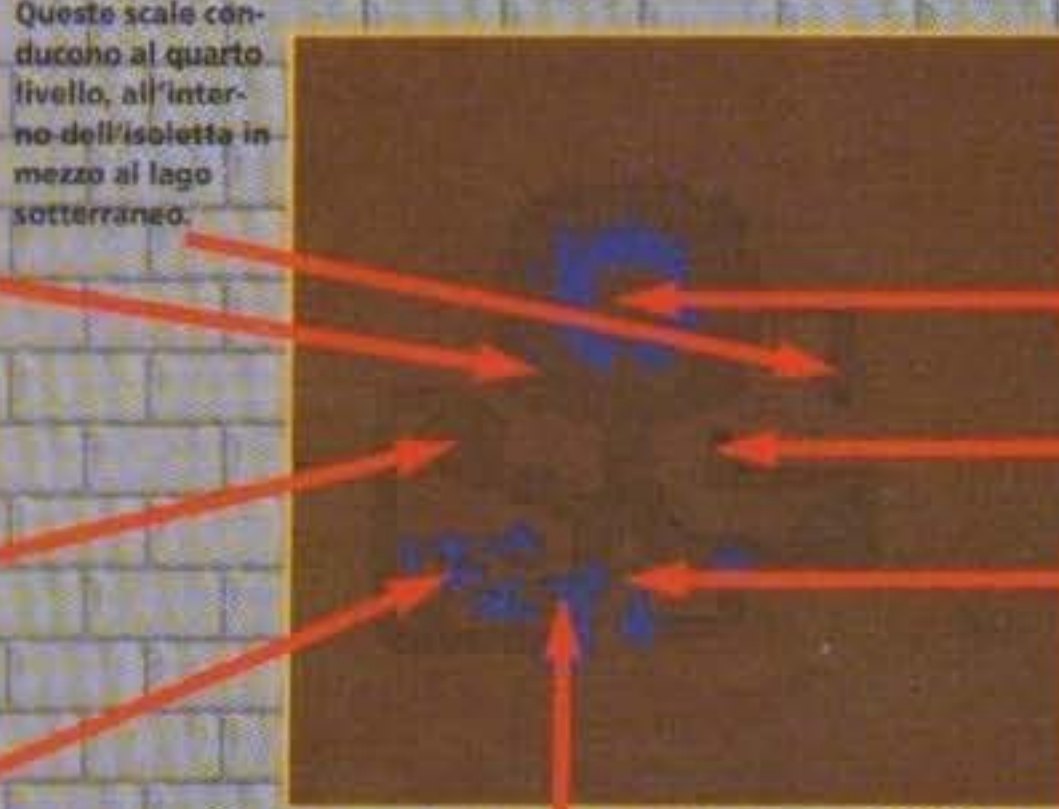
Eliminate il Red Ghost (non vi consiglio di affrontarlo prima di aver raggiunto il sesto livello) e, dentro il baule, troverete la runa Nox e una delle due Moon Stone, molto utili per viaggiare velocemente tra una dimensione e l'altra.

In questo secondo ufficio troverete una valanga di Rot Worm pronti a trasformarvi in... cibo per vermi (battuta da Avatar, NdR)! Esaminate la stanza, dopo aver sterminato i mostri, per trovare qualche utile oggetto.

LIVELLO 5

Vicino alla roccia troverete molti tipi diversi di mostri che possono venire, come voi, da altre dimensioni. Non stupitevi se incontrate uno Yeti!

Queste scale conducono al quarto livello, all'interno dell'isoletta in mezzo al lago sotterraneo.

Eliminate i due Ghost: non sono molto potenti, anzi, si spaventano facilmente. Salite, poi, per il passaggio a nord che conduce sopra la cascata.

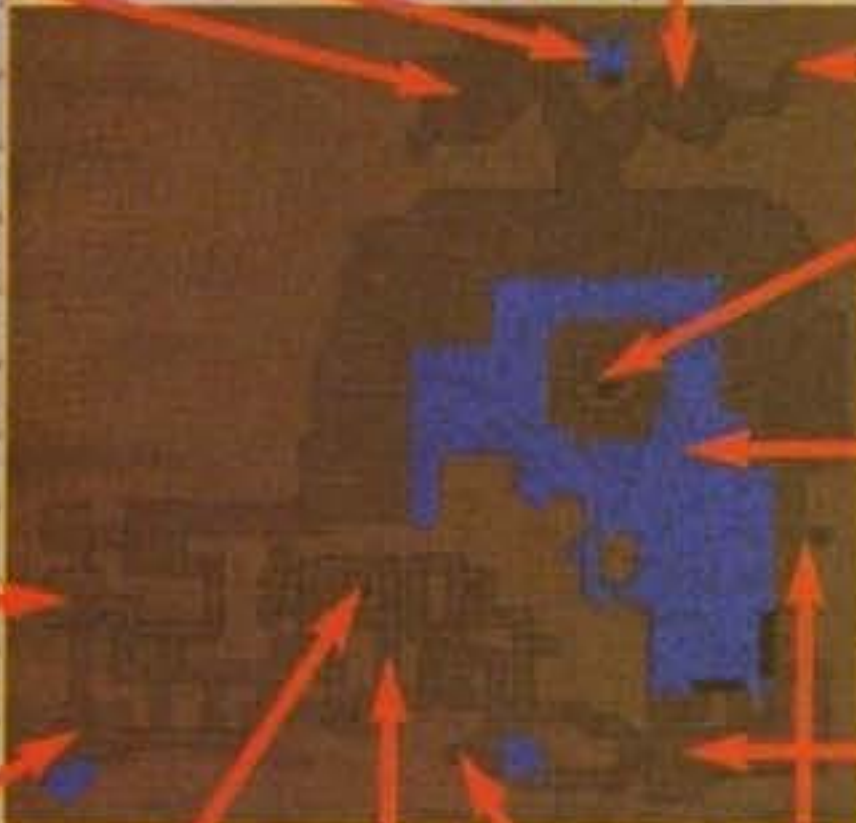
Esplorate questi canali, passando per le diverse grate, per trovare qualche utile oggetto.

Qui sopra troverete la Runa Por.

http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLO 4

Se cadrete dal terzo livello (nella stanza in cui sparisce il pavimento) arriverete qui. Occhio al lurker.

Siete arrivati alla tana dei potenti Dread Spider. Non sono ostili, anzi, vi permettono di passeggiare nel loro nido indisturbati, però diventano molto cattivi se rubate le uova...
Purtroppo ne avete bisogno! Infatti sono un ingrediente indispensabile per creare il Magic Rod di Altatara. Aspettate di essere abbastanza forti e fateli fuori.

Questa stanza e' il rifugio di tre o quattro Headless. Come al solito, dovrete aspettare almeno il settimo livello per farli fuori. Quando avrete liberato la zona, esaminate accuratamente i dintorni: troverete più di un oggetto interessante!

Se invece cadrete dalla trappola nella curva dai cunicoli a nord est, arriverete qui, nella tana dei Dread Spider. Un'ottima scorciatoia!

Finalmente: le scale per il quinto livello!

Fate attenzione quando attraversate questo laghetto: è pieno di lurker, una specie di polipi praticamente invulnerabili - potrete colpirli solo con armi da lancio o incatesimi. Inoltre, nell'angolo a sud est, ci sono delle fortissime correnti.

Siete nell'accampamento dei Goblin: non rubate pesci o canne da pesca, e non preoccupatevi di questi ominidi verdi. Anzi, potrete anche fare ottimi affari...

Vi ricordate le scale del terzo livello nascoste dietro un cunicolo? Finiscono qui (e viceversa).

Queste scale portano al terzo livello.

La tribù di Goblin, almeno in questo mondo, non vi darà fastidio. Alcuni goblin, al contrario, cercheranno di aiutarvi nella vostra missione, indicandovi la posizione delle scale per il quinto livello.

La parte est del labirinto è abitata da numerosissimi topi. Non sono pericolosi né ostili, ma non toccategli il formaggio...

Questo Reaper custodisce, come vi aveva detto Fissif, la chiave per la Real Armoury. Per eliminarlo in un combattimento ravvicinato, dovrete aver raggiunto almeno il dodicesimo livello. Se invece preferite disfarvene subito, cercate un paio di bacchette di Palle di Fuoco (Wand of Fireball) e usatele colpendolo da lontano. Quando lo avrete ucciso, oltre alla chiave, prendete anche la spada magica che si trova semisepolta tra le erbacce!

Quando avrete incontrato Altara, e la maga vi avrà donato il Magic Dagger, ritornate qui, lasciandovi trascinare dalle correnti del lago sotterraneo. Scoprirete che si è aperta una sezione del muro di lava, dietro cui si nasconde il perfido Listener, la spia del Guardian. Eliminatelo colpendolo con il dagger datovi da Altara, e avrete liberato il Castello da una spia. Ma non è la sola...

Questa roccia tetraedrica vi permette di accedere ad altri otto mondi paralleli; in base a certe vostre azioni, le facce diventano più chiare: questo indica la possibilità di accedere al mondo associato a quel lato. Quando poi recupererete il frammento di Black Rock e lo utilizzerete sulla Roccia, la faccia su cui verrà appoggiato diventerà azzurra. Quando arriverete al quinto livello per la prima volta, solo la faccia a nord sarà più chiara e, quindi, accessibile.

Queste sono le scale che portano al secondo livello del Castello. Utilizzatele sempre come via "diretta".

Qui intorno ci sono molti mostri (come questo Giant Spider) non molto potenti ma fin troppo numerosi.

TRA LE ICE CAVERNS E IL MONDO DI TALOS

Dopo aver visitato le Ice Caverns, scoprirete che è stato commesso un orrendo delitto proprio tra le pareti apparentemente sicure del Castello: Lady Tory, a causa delle [...] nella sua camera.

http://www.oldgamesitalia.net/

GOBLIN TOWER

LIVELLO 1

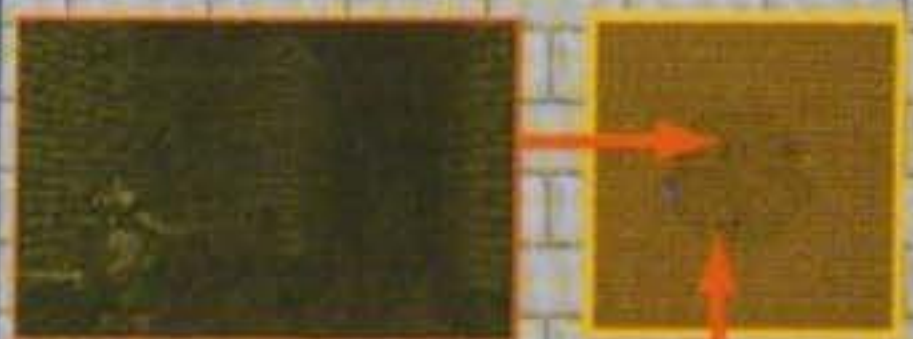
Prendete tutti gli oggetti che vi interessano (soprattutto le fiasche di olio per la lanterna); nella scatoletta di legno troverete un importantissimo lasciapassare, necessario per poter esplorare la Torre dei Goblin.

Una volta arrivati in una dimensione parallela, apparirete oltre una parete di Black Rock. Segnatevi la posizione sulla mappa, perché è l'unica strada per tornare alla dimensione di Britannia.

LIVELLO 2

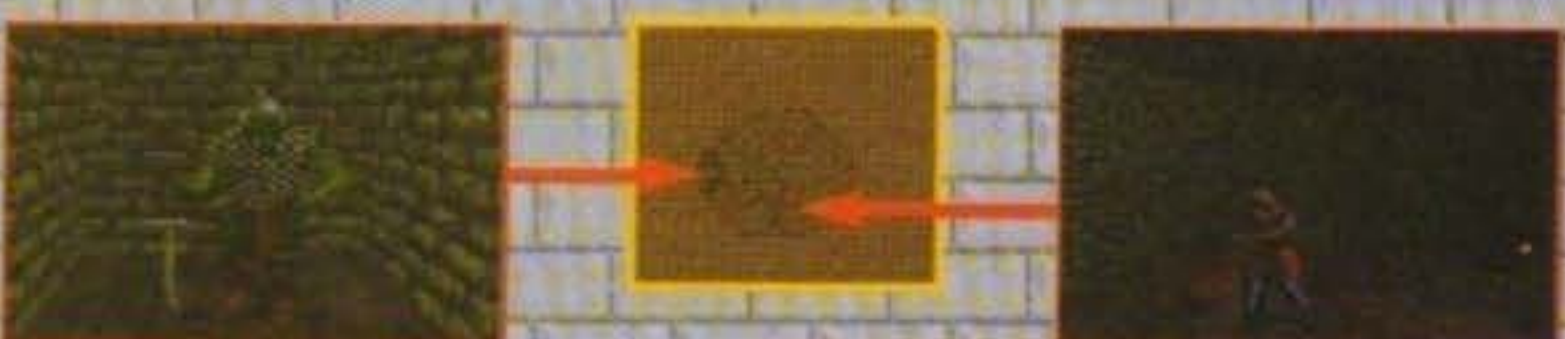
Questo portone non può essere aperto, ovviamente. Per poter esplorare il mondo esterno, dovremo aspettare *Ultima X!*

La prima guardia Goblin che incontrerete vi chiederà il lasciapassare che si trova in una scatoletta al primo livello. Consegnateglielo e non avrete più problemi dalle guardie.

Per poter aprire la seconda porta dovrete chiudere la prima alle vostra spalle.

LIVELLO 3

In questo livello troverete quasi metà del corpo di guardia. Cercate di non rispondere male: è difficile riuscire a farli fuori tutti, non è vero?

Non sapevo che i goblin si facessero la doccia!

LIVELLO 4

Janar, il Goblin posto a guardia della cucina, sembra un tipo abbastanza a posto, basta non farlo innervosire. Ha le chiavi per aprire la cella dell'ottavo piano, quella del settimo e l'Armeria. Per averle basta utilizzzare la parola d'ordine: "Beacon".

Nella cucina troverete due schiavi umani. Felix, l'unico in grado di parlare, odia Borne a tal punto da promettervi la sua Cornucopia se eliminerete il capo dei Goblin. A proposito: la cornucopia è una scatola magica in grado di creare un bel po' di razioni di cibo.

KILLORN KEEP

ALTARA

Altara - Dopo aver parlato con Mystell e aver accettato il suo sporco lavoro, andate da Altara, la classica maga "buona" e rivelatele la vostra identità e i malvagi piani di Mystell. Accettate il suo piano e prendete il magico coltello che vi consegna. Ritornate al quarto livello di Britannia ed eliminate il Listener, quindi tornate da Altara che, oltre a consegnarvi le Rel, Corp, An e Quas, vi chiederà di trovarle due oggetti: un bastone magico (si trova al primo livello dei Taloridi) e un uovo nero di Dread Spider (che potrete trovare al quarto livello di Britannia, nella tana dei Ragni). Leggete il box sul Magic Rod per saperne di più.

Mystell - Prima di parlare con Mystell fate un rapido giro del Keep e parlate con i mercanti, i viaggiatori e con Lobar: così saprete cosa raccontare a Mystell quando vi farà l'interrogatorio sulla vostra origine, destinazione, nome e conoscenza delle otto "virtù". Dopo aver superato l'interrogatorio questa maga vi proporrà di spiare le attività di Altara: fingete di accettare, quindi andate da lei.

Lobar - Lobar, ex capo delle guardie del Keep, sarà ben felice di aiutarvi: è l'unico PnG che può aumentarvi l'abilità di maneggiare la spada (Sword) quindi cercate di farvelo subito alleato rivelandogli le vostre reali intenzioni.

[illegible] - Chi ha giocato a *Ultima 7* si ricorderà di una strana astronave parcheggiata in un campo di grano vicino a Britannia... Beh, sembra proprio che i discendenti dei Killrathi abitino questo Keep! I Ralthi comunicheranno telepaticamente solo con voi e vi chiederanno di scoprire le loro origini. Come? Purtroppo, dovrete aspettare il prossimo numero, per saperlo!

Relk - Relk, l'attuale capo del corpo di guardia, vi inviterà nella sua stanza: quando arriverete qui scoprirete che, oltre ad avervi preparato una trappola nei dungeon, vuole sbudellarvi personalmente. Non è troppo difficile da abbattere, ma forse è meglio aspettare di arrivare almeno al settimo livello.

Merzan - Merzan è un ottimo mago, in grado di rivelarvi l'uso degli oggetti che avete trovato, vendervi pozioni e incantesimi di diversa specie. Appena avrete un centinaio di monete d'oro venite qui e comprate una pozione di Iron Flesh (In Vas Sanct) e tenetela da parte: vi servirà più avanti!

Bishay - Bishay è un pessimo venditore e non ha neanche molta voglia di contrattare con voi. Se riuscite a sopportare le sue stupide battute potrete fare degli affari d'oro, come comprare una Mail Shirt a sole 4 monete!

Aron - Un normale negoziante, dai prezzi medio-alti. Ogni tanto, date un'occhiata allo stock di Aron: potreste trovare qualcosa di veramente interessante!

http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLO 5

L'armeria dei Goblin. Dentro questa stanza, le cui chiavi sono in possesso di Janar, troverete mazze, scudi e una Breast Plate decisamente rovinata. Se sceglieste di prenderla fate attenzione perché pesa moltissimo e, se riceveste molti colpi con un basso livello di Defense (sotto il 15), vi ritrovereste presto senza armatura.

Con questo goblin dovrete giocare d'astuzia: quando vi parla del suo problema (costruire guanti speciali), consigliategli di crearne di falsi, solo ricoperti dello speciale metallo isolante. Riceverete il primo paio di guanti gialli, che non dovrete assolutamente perdere. Troverete in questa zona, dopo aver lasciato passare il troll, tre rune molto importanti: la Ylem, la Sanct, e la Rel.

LIVELLO 6

La guardia vi farà passare, ma solo se direte la giusta parola d'ordine: "Swordfish".

Dieto questa porta troverete Borne, il Capitano dei Goblin. Quando parlate con lui, lasciategli credere di essere un importante inviato del Guardian che vuole interrogare Bishop: riceverete un secondo paio di guanti speciali. Andate da Bishop, liberatelo e tornate qui: Borne, se trattato con la giusta autorità, vi consegnerà anche il primo frammento di Black Rock, oltre a rivelarvi le due parole d'ordine: Beacon e Swordfish.

Aprite la porta con le chiavi di Janar (quarto livello) e fate amicizia con il gigantesco Troll: anche se un po' smemorato, vi aiuterà enormemente. Farà a pezzi per voi tutto il corpo di guardia della Torre! Inoltre lascerà dietro di sé una scia di monete d'oro, armature e oggetti vari appartenuti ai defunti Goblin, che potrete raccogliere liberamente!

LIVELLO 7

Queste guardie non vi daranno nessun fastidio, a meno che non cerchiate di rubare i loro oggetti e, soprattutto, se direte la giusta parola d'ordine: "Swordfish".

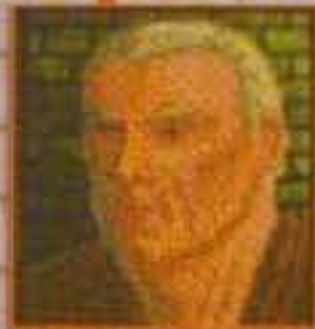
Azionate questa leva per aprire la porta a sud che conduce all'ottavo livello.

LIVELLO 8

Questo Goblin prigioniero è una spia degli umani: liberatelo! La chiave è nel mazzo di Janar.

Prima di superare il campo di forza assicuratevi di avere due paia di guanti speciali.

Parlate con il capo della resistenza umana, Bishop, e convincetelo della vostra identità. Consegnategli quindi un paio di guanti speciali per permettergli di scappare, quindi uscite e tornate da Borne.

Queste scale conducono alla parte nord dei dungeon del Keep.

L'armeria del Keep: non c'è niente di particolare, salvo un'armatura che potrebbe servirvi. Potrete vendere ad Aron le mazze che trovate qui e comprare con il ricavato gli oggetti più interessanti di Bishay e Merzay.

BLACKIE

RELK

Una volta varcata la seconda faccia della Roccia Nera apparirete nel Keep, una dimensione speculare del Castello di Britannia: Lobar è l'alter ego di Dupré, Altara di Nystul, Relk di Geoffrey, e così via. È una tappa molto importante dei vostri viaggi, in quanto Altara è il secondo personaggio chiave dell'avventura, in grado di darvi l'arma per eliminare il Listener del quarto livello di Britannia e di creare il Magic Rod, capace di sconnettere le dimensioni parallele dalla ragnatela multidimensionale intessuta dal Guardian. Non ci sono molti combattimenti, esclusi quelli contro qualche ragnetto, due Headless al secondo livello e la sfida con Relk, che, per il momento, potete benissimo evitare se non vi sentite pronti. Fate però attenzione a non infastidire gli abitanti del Keep, perché ci sono una decina di guardie veramente forti che non vi lascerebbero molte possibilità di cavarvela.

Esaminate il muro a sud: troverete un passaggio segreto che porta ai "motori" del Keep volante. Ma fate attenzione alla guardia!

http://www.oldgamesitalia.net/

TNT

SECONDO LIVELLO

Nel barile a sud est, troverete la chiave che apre la stanza deiCervelli, nell'altra sezione del Dungeon del Keep.

...E troverete un paio di Headless con strani progetti sulle vostre interiora. Eliminateli cercando di combatterli uno per volta. Per terra, oltre a una spada magica, troverete la scheggia di Black Rock. Wow!

Non passate sulla piattaforma rossa! Non prima di aver gettato via le quattro candele. Infatti questa è la trappola dimensionale a cui accennava il foglietto trovato in camera di Relk. Dunque togliete le candele e saltate nella stanza in basso...

In questi dungeon troverete la solita accozzaglia di Spider e di Rot Worm, che non dovrebbero più rappresentare un problema.

Cercate di non combattere con questa guardia: ditele che ve ne andate e aprite la porta alle sue spalle con la chiave trovata nell'altra sezione dei dungeon del Keep, sgattaiolando nella stanza dei Cervelli. Se per caso non ce la fate, preparatevi a combattere contro un demone!

Questi Cervelli permettono al Keep di fluttuare sopra il deserto. Se li eliminate l'edificio cadrà e tutti i PnG al suo interno vorranno farvi la pelle. Consiglierei di lasciarli in pace...

ICE CAVERNS

LIVELLO 1

La terza faccia della roccia nera vi trasporta in una distesa ghiacciata: tra questi canyon è nascosta la mitica città di Dunedos, alleata con il Guardian. Tutti i nemici che abitano questi ghiacci sono molto pericolosi, dall'Ice Worm allo Yeti: probabilmente la prima volta che visiterete le Caverne Ghiacciate dovrete evitare gli Yeti: sono davvero troppo forti. Prendete, quindi, il frammento di Black Rock e continuate a visitare gli altri mondi paralleli, rimandando l'esplorazione di questo a quando sarete abbastanza forti.

Gli Ice Worm sono decisamente più coriacei dei lori cugini terrestri di Britannia. In effetti èmolto più difficile ferirli, anche se non sono velenosi. Cercate di spingerli in acqua.

In questo canyon troverete i resti di una spedizione archeologica, con tanto di mappa ed equipaggiamento dei partecipanti. Purtroppo incontrerete anche gli Skeleton che li hanno fatti a pezzi. Questi nemici non sono particolarmente pericolosi: cercate solo di colpirli lateralmente.

Sul lato sinistro del canale troverete un passaggio che arriva in questa caverna. Eliminate il Ghost (non è difficile colpirlo perché il soffitto è molto basso, quindi non può sfuggirvi) e raccogliete i suoi averi: oltre a un elmetto, troverete le Rune Ort e Lor.

Il Gatto delle Nevi é più pericolosodi quanto possa sembrera a prima vista. non sottovalutatelo! Come al solito, cercate di spingerlo in una polla di acqua.

Questo bestione vuole sbarrarvi la strada! Rifiutatevi di andare via e attaccatelo: grosso modo è forte come uno yeti. Al termine della lotta (se siete ancora interi...) troverete la chiave necessaria per superare la porta.

In questo punto troverete le scale per il secondo livello.

Lo Yeti è davvero un nemico formidabile: può colpirvi da lontano con delle potenti palle di neve (che potrete raccogliere e rispedirgli indietro) ed è davvero difficile da abbattere in un combattimento ravvicinato. Probabilmente fino al settimo-ottavo livello avrete delle grosse difficoltà a eliminare questi scimmioni bianchi. Un consiglio: cercate di spingerli in acqua.

Esplorate a fondo i canyon ghiacciati: troverete molti oggetti utili come bacchette magiche, armi e armature.

Azionate la leva per aprire una sezione di questo corridoio e poter continuare verso ovest.

Dietro la porta troverete la catena che aziona l'antica diga di Dunedos. Una volta azionata, scoprirete che la parte nord est del secondo livello è inondata e che potrete raggiungere Dunedos stessa.

I quattro interruttori di questa colonna modificano la geografia del labirinto a cui potete accedere con il teletrasportatore. Azionate l'interruttore a sud ovest, entrate nel labirinto e cercate la chiave. Uscite dal dedalo, azionate la leva a nord ovest e rientrate nel labirinto : a questo punto dovreste trovare anche la porta.

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MAGIC ROD DI ALTARA

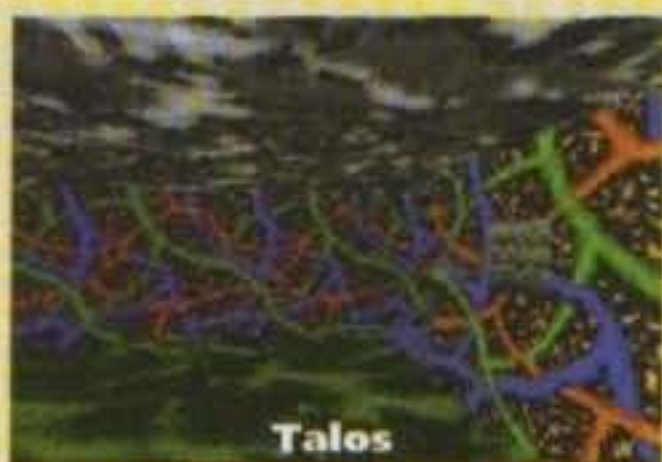
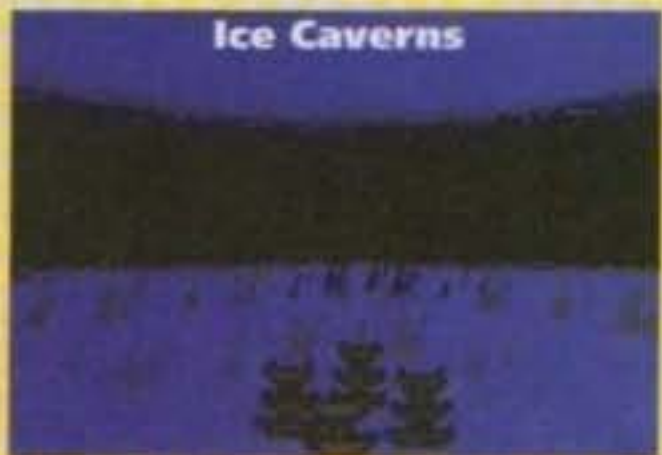
Okay! Avete creato il Magic Rod di Altara, ma non sapete come usarlo. Semplice: basta utilizzarlo in un punto particolare, caratteristico di una dimensione.

Goblin Tower - Salite fino all'ottavo piano della Torre, quindi utilizzate il Magic Rod nella cella di Bishop.

Killorn Keep - Quando vi trovate nel mondo di Altara, andate nella stanza dei Cervelli (occhio alla guardia-demone!) e usate il Magic Rod.

Ice Caverns - Nelle Caverne Ghiacciate dovrete ritornare a Dunedos e usarlo nella piazza con le fontane gelate.

Talos - Raggiungete la stanza in cui avete eliminato il Taloride-programmatore e utilizzate il Magic Rod.

Avete appena sconnesso quattro degli otto mondi paralleli: ora dovrete aspettare il prossimo numero per sapere tutto sugli altri quattro e su come sconfiggere il Guardian.

LIVELLO 2

Beatrice è l'unica abitante (anche se sotto forma ectoplasmatica) dell'antica Dunedos, ora ghiacciata a causa della tremenda vendetta del Guardian. Per liberare la città dall'influenza del vostro acerrimo nemico, dovrete avere il rod magico di Altara.

Esplorate attentamente le stanze ghiacciate (le porte dovrete tirarle giù a colpi di spada o forzarle con il Picklock o la magia). Troverete molti oggetti interessanti.

In queste stanza troverete molti oggetti, come armi magiche e armature fatate; attenti perché alcune sono maledette.

Questa stanza segreta racchiude le Rune Rel, Uus, e Grav, e uno speciale Orb che vede nel vostro passato e futuro: rivedrete episodi di *Ultima 3*, *Underworld 1* e *Ultima 7* parte seconda! Inoltre, nella stanza vicina, troverete le Rune Quas, In e l'importantissima Mani.

Altri Yeti, altri guai... Se volete semplicemente prendere la scheggia di Black Rock e filare, potete anche rimandare l'esplorazione di questa zona.

Qui, proprio sulla riva del fiume, troverete la scheggia di Black Rock di questa dimensione. Dovrete prenderla mentre scivolate in acqua, quindi vi conviene salvare prima la vostra posizione!

Qui troverete un accampamento di Yeti che difendono l'unica fonte di Filantium rimasta negli otto mondi a cui potrete accedere.

Scendete questo passaggio per raggiungere i controlli della diga di Dunedos. Quando tornerete (se avete azionato la diga) il paesaggio sarà cambiato!

In questa caverna rocciosa troverete Mokpo, un personaggio che all'inizio vi sembrerà pazzo e farneticante. Quando entrerete nell'ottava dimensione, tuttavia, dovrete ricredervi!

http://www.oldgamesitalia.net/

TALOS - PRIMO LIVELLO

Qui troverete il Dialogician: vi darà una pergamena (se avete già parlato con il Futurian e il Data Integrator) con indicate le domande da rivolgere al Data Integrator.

Attraversando la quarta faccia della roccia arriverete in un mondo veramente strano che sembra uscito dai libri di fantascienza degli anni '50. Giganteschi occhioni fluttuano solitari nelle loro stanze, schiavi inconsci di un sistema cellulare reso ancora più tetro dal perfido Guardian. Dovrete scoprire come aiutare i Talorid a rinnovare la loro specie e a liberarsi dal giogo del cattivone. Se volete uscire da questa dimensione dovrete tornare al centro di questa stanza e farvi lanciare verso l'alto dalla pedana gialla.

Dopo aver parlato con il Futurian, e aver recuperato i Cristalli, scoprirete che quei grossi mostri a tre occhi hanno ricevuto l'ordine di eliminarvi. Non sono per niente pericolosi, ma sono molti...

Questa stanza, simmetricamente identica a quella sul lato est, vi permette di accedere al livello inferiore grazie a una specie di ascensore gravitazionale. Basta lasciarsi cadere nel buco viola.

L'Elimosinator, una delle più strane creature di *Ultima Underworld 2*, sa molte cose, ma cavargliele di bocca (si fa per dire) sarà difficile.

Facendo quattro chiacchiere con il Futurian scoprirete che anche i Talorid sono stati piegati, a loro insaputa, dal Guardian. Dovrete aiutarli, creando un nuovo Ductosnore, il Talorid che si occupa della riproduzione della razza. Prima di tutto, prendete il Cristallo che si trova nella stanza a ovest del Futurian, quindi scendete al secondo livello e prendete il secondo cristallo, che sta per essere distrutto. Sempre al secondo livello dovrete prendere anche uno strano oggetto chiamato Delginazator. Infine, parlate con il Dialogician per scoprire cosa chiedere al Data Integrator.

In questa stanza fluttua il RuneKeeper, un Taloride preposto alla creazione di Rune. Stranamente, da un po' di tempo (nel senso Taloride del termine...) sta creando solo Rune Kal, le stesse trovate vicino al cadavere di Lady Tory...

Il primo Talorid con cui parlare è sicuramente l'Historian: dopo qualche frase sconnessa, capirà le regole sintattiche della vostra lingua e potrà rispondervi abbastanza correttamente (a parte qualche "k" o "z" fuori posto...). Vi racconterà la storia dello strano mondo dei Talorid, dell'intervento del Guardian e vi raccomanderà di andare dal Futurian, secondo Talorid con cui parlare.

In fondo a questa stanza piena di manufatti alieni troverete la strana bacchetta necessaria per costruire il Magic Rod di Altara. Fate attenzione a non dimenticarlo!

Dopo essere stati da Historian, Futurian e Dialogician, raggiungete la stanza del Data Integrator: leggete la

pergamena datavi dal Dialogician e, parlando con il Data Integrator, ripetete le stesse frasi: scoprirete come creare un nuovo Ductosnore.

Okay, è ora di impugnare la spada: fate fuori il vecchio Ductosnore (c'est la guerre...) e si apriranno le porte per andare nella stanza a sud.

Queste palline possono liberare una potentissima luce (come l'incantesimo Daylight), ma si esauriscono in breve tempo: la macchina in fondo a questa stanza le può ricaricare.

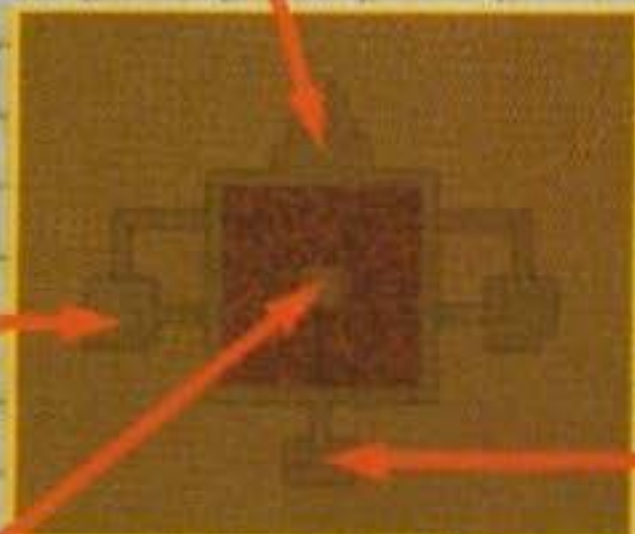
Posizionate l'Information Crystal sul quadrato Viola, il Delginazator sul cerchio Blu e il Controller Crystal sul quadrato Giallo. Quindi tirate la catena nell'angolo della stanza. Semplice, no? Ora non vi resta che tornare dal Futurian per ricevere la ricompensa: infatti vi trasporterà al secondo livello, in mezzo al lago di lava, dove è nascosta la scheggia di Black Rock.

LIVELLO 2

Qui troverete, in mezzo ai rifiuti, il primo Cristallo necessario per ricreare il Ductosnore. Per "leggere" un cristallo dovrete cliccarci sopra con il pulsante destro del mouse. Prima di risalire passate per la stanza degli esseri a tre occhi.

CONTINUA IL MESE PROSSIMO

Questa stanza, simmetricamente identica a quella a est, vi permette di risalire al primo livello.

In questa stanza vengono creati gli essere a tre occhi. Fate molta attenzione perché riceveranno l'ordine di eliminarvi. Prendete l'oggetto giallo sulla parete (è il Delginazator) e tornate al primo livello.

Quando avrete ricreato il Ductosnore il Futurian vi teletrasporterà al centro di questa isoletta, dove troverete la scheggia di Black Rock. Per tornare a riva senza ustionarvi passate sulla pedana gialla.

http://www.oldgamesitalia.net/

ANNUNCI

VENDITA

Galattico: VENDO Amiga 1200, Workbench 3.0, mouse, manuale in italiano, imballi originali, 3 mesi di vita (garanzia ancora valida) + 10 programmi a L. 650.000 non trattabili.
Matteo tel. 02/93569670 dopo le ore 19,00.

VENDO o scambio i seguenti giochi per PC: Monkey Island EGA L. 50.000, Populous L. 30.000, Monkey Island II L. 90.000, Loom L. 50.000, Lure of Temptress L. 60.000, King Quest V L. 80.000, Terminator 2 L. 10.000.
Cerco disperatamente Legend of Kyrandia che compro ad un prezzo ragionevole o scambio per uno dei titoli precedentemente elencati. Vendo inoltre registratore originale Datassette Commodore per C64/C128 L. 60.000. Solo zona Milano.
Matteo tel. 02/26413772 ore pasti.

VENDO giochi per Atari 2600 a L. 15.000 e per Amiga 500 da L. 20.000 a L. 30.000 originali. Possibilmente zona Roma.
Elio tel. 06/2416016 ore pasti.

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali in perfetto stato: Monkey Island 2 a L. 40.000, Cruise for a Corpse a L. 30.000, W Gretzky Hockey 2 a L. 30.000.
Giorgio Prudenzano Via Zante, 30 - 20138 Milano.

VENDO espansione interna da 512 Kb per Amiga 500/500 plus nuovissima, mai utilizzata a L. 45.000.
Enrico tel. 06/9694720.

VENDO 3 Chip di memoria ben funzionanti di un'espansione da 512 KB per Amiga 500 a L. 11.000 cadauno o tutti a L. 30.000. Zona Talsano (Ta). Annuncio sempre valido.
Vittorio tel. 099/715330 (dalle ore 13,30 alle ore 15,30).

SVENDO Amiga 600HD 30Mb + espansione 1Mb + drive esterno + comutatore da 2.0 a 1.3, ancora in garanzia. Oppure giochi originali Amiga a metà prezzo (vasto assortimento).
Angelo tel. 0425/23559 (ora cena).

VENDO decoder Televideo-Telesoftware "Colby Fruits" per PC e compatibili, mai usato, completo di software di gestione a L. 400.000. Vendo/scambio software di vario genere.
Ivan Boni V.le 28 Settembre 1943, 70 - 41049 Sassuolo (Mo) (solo se realmente interessati) tel. 0536/804212 (tra le ore 15,00 e le ore 18,00).

VENDO riviste "K" da Giugno '91 a Marzo '93 in blocco o separatamente a L. 5.000 cad. trattabili.
Danilo tel. 0934/27367 (ore pasti).

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: Elvira L. 30.000, The Plague L. 10.000, Starray L. 10.000, Jack Nicklaus Golf L. 10.000, Sword & Galleons L. 15.000, Microprose Soccer L. 10.000.
Alessio Ceccherini tel. 0577/44115 ore pasti.

VENDO C64 in buone condizioni + 82 cassette a solo L. 200.000.
Stefano Caruso Via G. Iannelli, 494 - 80131 Napoli.

Occasione! VENDO causa cambio sistema, Amiga 600 (1Mb) in perfette condizioni completo di numerosi giochi (Alien Breed Special Edition '92, Assassin, Flash Back, Street Fighter II, corredati di soluzioni), joystick, mouse a sole L. 450.000 poco trattabili.
Antonio tel. 0574/595288.

VENDO Philips MSX-2 NMS 8280, 2 drive 3 1/2, digitalizzatore 256 colori, Genlock, mouse, circa 50 giochi e programmi originali a L. 450.000 trattabili.
Gianandrea tel. 0423/23996.

VENDO cartuccia MK VI con disco utility per C64 in buono stato.
Marco tel. 0565/852207.

VENDO CDTV: lettore CD + 3 CD (World Vista, Wrath of the Demon, Enciclopedia "Grolier") tastiera, mouse trackball, drive esterno, digitalizzatore video Videon e stampante b/n Citizen 120 D. Prezzo da concordare.
Luigi tel. 085/4491375 (ore pasti).

VENDO drive esterno, manuali e giochi originali per Amiga; portadischetti e dischetti da 3.5; riviste "K" dal N° 6 al N° 30 e "TGM" dal N° 10 al N° 43 tutto in perfetto stato ed a prezzi vantaggiosi.
Luca tel. 010/689396.

VENDO Amiga 500 1Mb (vers. 1.3) + 2 joystick Albatros + cavo scart + modulatore Tv L. 400.000; Action Replay 3 L. 100.000; drive esterno con interruttore on/off L. 90.000; 6 giochi originali: Team Yankee + Shadow of the Beast 2 + Dragon's Lair: Escape from Singe's Castle + Turtles + Captain Blood + Atomic Robo-Kid L. "da concordare". Tutto in ottime condizioni!
Andrea tel. 0544/81024.

VENDO giochi originali per Amiga: Monkey Island L. 30.000, Robin Hood L. 15.000, Populous II L. 20.000. Massima serietà.
Davide tel. 0721/370285 (ore pasti).

VENDO 2 tastiere IBM mai usate a L. 50.000 cad., non trattabili.
Marzio tel. 0173/615355 (preferibilmente ore pasti).

VENDO giochi per PC originali come nuovi, caricati una sola volta a metà prezzo, ultime novità: Waxworks, Indy 4, Ween, Daughter of Serpents, Gobliins II, Wing Commander II, Stunt Island, e tanti altri.
Antonio tel. 0547/26653.

Causa passaggio a sistema superiore VENDO Amiga 500 1.3 + espansione da 512K + joystick + 8 giochi originali. Tutto in ottime condizioni a L. 550.000.
Tel. 0331/621205 (ore pasti).

CERCO

CERCO cheat-mode, tricks, trucchi per i seguenti giochi per PC-IBM: The Godfather, Robocop 3, Titus the Fox. Regalo 1 (uno) videogioco a scelta tra: Ultima 7, Red Baron, Sleepwalker, Cool World, Dick Tracy e altri, a chi saprà fornirmeli.
Silvano tel. 0372/414590 pom./sera.

CERCO per PC: programmi musicali Midi e giochi originali con manuale italiano o inglese; in particolare: Space Ace I e II, Dragon's Lair II e III.
Doriano Novasconi Via Vergani, 9 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi) tel. 02/66048670.

CERCHIAMO impaginatore esperienza Macintosh (Quark Xpress) e conoscenza Photoshop e scanner per collaborazione continuativa.
tel 33100413 ore ufficio

SCAMBIO

SCAMBIO (per PC e compatibili IBM) Populous II con chiunque sia in possesso di uno dei seguenti giochi originali: Stunt Island, A-Train, A.T.A.C., Ultima VII, Maximum Comanche Overkiller, B-17 Flying Fortress, Michael Jordan in Flight.
Fabio Bellati Via Garibaldi, 56 - 15011 Acqui Terme (Al) tel. 0144/322497.

SCAMBIO Amiga 600, 8 mesi di vita con 2 Mb + campionatore audio mono + copritastiera + joystick + moltissimi giochi e utilities con CDTV anche "vecchiotto" purché funzionante e in buone condizioni. Possibilmente in zone limitrofe a Jesolo.
Stefano Bergamo tel. 0421/972823.

CONTATTI

Computer Club Pesaro mette a disposizione vasto archivio per Amiga e PC. Arrivi giornalieri direttamente dagli Usa, possibilità di spedizioni e abbonamenti. Inoltre materiale, informazioni e documentazioni su tutto il software di maggiore uso.Se siete interessati o semplicemente per saperne di più, telefonate! Garantiamo professionalità, serietà e velocità.
Rossano tel. 0721/21060 (ore pranzo), oppure lasciare un messaggio in BBS tel. 0721/30783 in area Locale.

Se ti piace giocare a computer, specialmente ad Amiga, scrivimi!!! Ci potremo scambiare trucchi e software, nonché informazioni di vario genere...
Matteo Toscani Via Garibaldi, 24 - 20090 Cesano Boscone (Mi).

MIPS Computer Club a Campobasso, organizza mostre, corsi e tornei per Amiga e PC!!
Per informazioni: MIPS Via Cardarelli, 39 - 86100 Campobasso tel/fax 0874/482077.

A.A.A. La "Dreaming Factory", nuova etichetta videoludica, cerca grafici, musicisti e programmatori (C ed Assembler) su Amiga 1200/4000.
Scopo della ricerca, la formazione di un nuovo team di Game Developers all'avanguardia per giochi a 256 colori e che sfruttino appieno le capacità grafico/sonore dei nuovi modelli di casa Commodore.
Possibilmente in zona Novara o provincia.
Andrea Rotondo C.so Vercelli, 9 - 28100 Novara tel. 0321/459676 (per informazioni).

http://www.oldgamesitalia.net/

Ho paura.

Il deleterio interesse dei media nei confronti dei videogiochi può portare a conseguenze inimmaginabili per il nostro passatempo preferito. Non mi riferisco solo ai timori globalmente ingiustificati nei confronti della cosiddetta "epilessia fotosensibile" (patologia praticamente sconosciuta fino a qualche mese fa e oggi nota perfino al garzone del panettiere qui di fronte). No, quelli sono innocui. Ciò che mi preoccupa maggiormente è la possibilità che organi censori e inquisitori decidano di scagliarsi contro qualche chilo di Megabyte, come propongono con vigore orde di genitori terrorizzati dall'idea che l'aggeggio regalato al pargoletto l'ultimo Natale lo trasformi in serial killer. C'è il rischio che venga istituito un rigidissimo Moral & Censor Code analogo a quello che ha ucciso i fumetti americani attorno agli anni '50, quando le avventure di Batman e soci erano diventate mere imprese oratoriali. Il grande pericolo è che qualcuno ci dica cosa va bene per noi e cosa no. Cosa "fa bene". Cosa "fa male". Un certo Marco Gasperetti, sul Corriere della Sera di martedì 16 aprile 1993, scrive un pezzo dal roboante titolo "Il Videogioco Nemico" allarmato dal fatto che "negli ultimi anni, nel divertimento elettronico è sensibilmente aumentato il fattore violenza", e esistono "giochi, spesso importati illegalmente dove è possibile uccidere i bambini". Accidenti, me li sono persi. Paola Emilia Cicerone, nel supplemento a La Repubblica del 31 marzo 1993, sostiene che dalla Germania stanno arrivando sempre più videogiochi razzisti come "Test anti turco", "Manager del Lager", "Dittatore Hitler". Per la serie "Chi l'ha visto?". Non si finisce mai di imparare. A proposito, si tratta sempre di quei programmini in Basic con i quali qualche mente contorta voleva farsi pubblicità gratuita, almeno tre-quattro anni fa? Mistero. Una non ben intervistata Anita, madre di tre ragazzi che giocano con Mario e compagni, definisce in un dossier, o presunto tale sull'"Ossessione Videogiochi" svolto dal settimanale femminile Anna, del tutto "immorale" videogiocare. Comprare un videogioco significherebbe "buttare al vento i soldi" e il giocare provocherebbe "nervosismo" nonché "occhi fuori dalle orbite". Potevano forse tacere gli psicanalisti? Chiaramente no. Una certa Amati Mehler sostiene che dovrebbere essere i cosiddetti "adulti" a "scegliere per i figli i viedogiochi, così come i programmi televisivi" ("Chi ha paura di Mr.PC?", da La Repubblica 31/3/1993). Questo è solo un sunto delle recenti polemiche, giusto per farvi capire il tono. Temo che prima o poi a qualcuno venga la brillante idea di imporre alle software house di realizzare tutta una serie di giochi "edificanti", eliminando la sana violenza digitale che è rimasta. L'inquisizione prossima ventura. Non abbiamo bisogno di alcuna crociata moralizzatrice. Ora come allora: lasciateci giocare in pace.

PUNTO A CAPO

Caro Matteo,

dopo Game Power, adesso tocca a Kappa.

Tralasciando i meritatissimi complimenti per la rivista, vorrei esternare alcune personali considerazioni sul mondo ludico et informatico.

1) Sono rimasto negativamente colpito dalla notizia che l'Intel ha intenzione di lanciare sul mercato il Pentium, ovvero il 586. Sostengo che sarebbe molto meglio elaborare un sistema NUOVO, basato su tecnologia NUOVA, invece che continuare ad "accelerare" e a "pompare" un sistema che, ormai, ha almeno un lustro di troppo. Oltretutto, a chi può servire una macchina che gira a 100 Mhz? Sicuramente inutile per chi lavora: già con un 386, massimo un 486, si è già a posto. Per giocare? Mi sembra assurdo: ci si lamenta (giustamente) dei prezzi esosi dei giochi per console e poi si spendono milioni per un PC.

Ciò che io contesto è che ogni sei mesi escono sul mercato macchine più potenti che però non si basano su nuove e rivoluzionarie tecnologie, ma gonfiano un sistema vecchio. Posso capire che per i programmatori di videogame sia più gratificante lavorare su un 586 anziché su un 286, ma il consumatore non può certo investire milioni e milioni ogni due per tre. Come avremmo potuto giustificare la Nintendo, ad esempio, se invece del Super Famicom con Mode 7 annesso e connesso, avesse fatto uscire tutta una serie di NES "solamente" più veloci, e basta? Il giudizio sarebbe stato sicuramente molto negativo.

Un'obiezione potrebbe essere: ma costui sa quanto costa elaborare un nuovo sistema operativo, con chip innovativi, ecc. ecc.? Certo, so che i costi sarebbero notevoli, ma siamo certi che una macchina nuova (ovviamente compatibile con quelle vecchie) costerebbe "molto" di più? Per continuare nel suddetto confronto, siamo sicuri che un NES ultra pompato costerebbe molto di meno di un Super Famicom?

La verità è che è più comoda e soprattutto meno rischiosa questa politica "conservatrice" invece di una di rinnovamento. Come traspariva dal racconto cyberspace "Malesi in Blu", ci stanno letteralmente "prendendo per il c**o".

2) Ho assistito recentemente ad una trasmissione incentrata sul tema "I videogiochi fanno male?" Beh, caro MBF, non ho mai visto tanta superficialità e tanti luoghi comuni. C'era un neurologo che ha sostenuto che il videogame può portare a un errato rapporto tra genitore e figlio, in quanto il padre, battuto continuamente dal figlio, vivrebbe male tale rivalità. Giuro, non ho mai sentito simili bestialità! Che cavolo c'entra il videogioco? Per assurdo: se una persona perde conoscenza quando vede i salami, la colpa di chi è, dei salami? Se uno sta male quando gioca con i videogiochi, la cosa più ovvia da fare è non giocare. C'è bisogno di demonizzare un passatempo? Chiaro che, come dicevano i latini,

http://www.oldgamesitalia.net/

in medio stat virtus, certo non bisogna abusare del computer così come non bisogna abusare di cibo, bevande, ecc.
È incredibile che la stampa ufficiale riesca a inventare fatti e controfatti, amplificando particolari pressoché insignificanti e colorandoli abbondantemente. Titoloni sui giornali, inchieste sulla stampa, spettacoli e dossier televisivi: quando c'è disinformazione e voglia di scoop, si scrivono e si dicono un sacco di inesattezze. Potere della mala-informazione.
3) Per restare in tema di mala-informazione, devo registrare che anche la stampa specializzata sta raggiungendo livelli di assurdità ormai pazzeschi. Mi riferisco alle recensioni che appaiono sulle riviste di videogame: pur di beccarsi il titolo da recensire prima della concorrenza, non si esita a ricorrere a demo, beta version e altre schifezze del genere. Ma dico, io mi sento preso in giro quando leggo in un commento di una recensione (testuali parole). "la beta version che abbiamo recensito...": ma una beta version non è forse una versione non definitiva di un gioco, quindi soggetta a modifiche, anche sostanziali? E che dire poi di recensioni di giochi non ancora terminati, non ancora finiti? Tra un po' leggeremo commenti e giudizi sui disegni del grafico o sulle idee del programmer. Ridicolo.
Malthusianamente tuo,

Luca Maggiolini (Bareggio, Milano)

Ma senti qua: "dopo GP, ora tocca a K"... Ma chi sei, Terminator? Toc-toc... "Sì?...
"Lei è Sarah Connor?"
"Sì, ma lei chi... Aaargh!"
Budda-Budda-Budda...
"Ne manca ancora una..."
Scherzi a parte, noto con piacere che sono tornate le lettere a punti, che furoreggiavano secoli fa e che sembrano essere il trend dominante su Game Power. A questo punto, un canonico e puntuale "non perdiamoci in quisquilie", non lo toglie nessuno, per cui:
1) Il geniale Vance Packard, parlava nel suo capolavoro "I Persuasori Occulti", della sindrome da "Invecchiamento Precoce": i responsabili delle vendite si opererebbero per insinuare nella mente nel compratore l'idea che l'oggetto appena acquistato, sia ormai diventato vecchio e da sostituire, a prescindere dal fatto che questo sia rotto o usurato. E per farlo, i cosiddetti "persuasori" lancerebbero con puntualità svizzera, una versione spesso solo esteticamente migliorata del modello precedente (trattasi di automobile, capo d'abbigliamento, computer, ecc.), elogiandone le caratteristiche al punto da far sentire "in colpa" l'utente che non se ne è ancora impossessato. Teoria molto interessante, che forse condivide alcune analogie con l'odierno panorama informatico. I costi di un 486 sono tutt'altro che abbordabili (anche se dobbiamo registrare che nel 1992 i prezzi sono letteralmente crollati, fino al 60%), e già si pensa al Pentium, il microprocessore da cento milioni di informazioni al secondo (il doppio di un 486), atteso ormai a momenti. Ma i 686 e i 786 (rispettivamente P1 e P2) sono già in fase di sviluppo e testing. Sai cosa ti dico? Forse siamo noi esseri umani ad essere stati superati dalla nostra stessa tecnologia. Siamo antichi. Da museo. Comunque, a me basta giocare.
2) Non ho visto tale trasmissione (avresti dovuto indicare canale e nome dello spettacolo, comunque), ma quello che ho avuto modo di leggere e di visionare mi è bastato. Direi che parlarne ancora è inutile, possiamo lamentarci finché vogliamo nelle pagine della Posta, ma non risolveremmo proprio niente. No, non darmi del nichilista, tutt'altro. Quello che ti (e vi) consiglio di fare è di darti da fare attivamente perché simili episodi di scoopismo esagerato abbiano fine. Prima che sia troppo tardi. Come? Esiste un numero verde, 167014041, che potete chiamare per inoltrare critiche, segnalazioni o chiedere delucidazioni su articoli, notizie, apprezzamenti apparsi su giornali e quotidiani. Il servizio funziona tutta la settimana, dal lunedì al venerdì, dalle ore nove alle tredici. Se nessuno alza la testa, continueremo a subirla, la mala-informazione...
3) Cosa vuoi che ti dica, Luca? Non posso difendere a spada tratta l'intera categoria - e non spetta a me farlo, in ogni caso - ma mi limiterò a ricordarti che Kappa non ha mai fatto simili compromessi. Né intende farli. Un conto è una recensione "frettolosa", un'altra una "recensione fittizia". La nostra politica è sempre stata recensire solo giochi "definitivi", mentre le beta version le utilizziamo rigorosamente per news e anteprime. Anche la competizione ha le sue regole: rispettarle significa soprattutto rispettare il lettore prima dei propri - e comunque legittimi - interessi. Scusa se ho tagliato parte della tua lettera, nella quale citavi abbondanti esempi, ma francamente, ci interessa poco la politica delle altre testate. Riteniamo che i lettori siano sufficientemente intelligenti per distinguere recensioni genuine da puri esercizi letterari, per lo più improvvisati. Certo, mi potresti ribattere che qualsiasi rivista ti risponderebbe in questo modo: ognuno tira acqua al proprio mulino, ma - ti rispondo - non tutti producono farina. Per quanto riguarda le recensioni di giochi non ancora terminati, mi torna in mente un pensiero di Massimo Fini, intervistato recentemente dal Venerdì di Repubblica. Faceva più o meno così "In Somalia i cameraman sono sbarcati prima dei marines... Arriveremo al punto in cui non ci saranno più fatti, ma solo informazioni". Sostituisci "giochi" e "recensioni" rispettivamente a "fatti" ed "informazioni", e comprenderai come a quel punto, qualcuno è già arrivato.

L'INVOLUZIONE DELLA SPECIE

Caro Kappa,
so che sei solo una lettera dell'alfabeto, un'entità fittizia dietro alla quale opera una redazione affiatata e professionale. So che chi risponde alle missive è Matteo Bittanti, nonostante questo farò finta di ignorarlo, e ti scrivo, Kappa, come al "caro amico" della canzone di Dalla.
Mi avvio ai trenta, ho una laurea in lettere moderne sulle spalle, ormai non sono più un ragazzo né nel corpo, né nello spirito, visto che ho perso il fisico atletico e la spontaneità dei giorni migliori. Potrei forse rimediare al primo, se non mi scontrassi con una pigrizia congenita che mi spinge al lassismo, ma per il secondo c'è ben poco da fare.
Motivo della lettera? Va bene, arriviamo al punto, ho già divagato abbastanza. "Cosa ho da spartire, io, uomo 'vissuto' con i ragazzetti di oggi?" Premessa fondamentale: possiedo un PC 486 a 50 Mhz, comprato dopo mesi di sofferenza e di indecisione più totale, ben consapevole di aver acquistato una macchina già vecchia, destinata molto più in fretta di altre a divenire obsoleta. Non capisco, a questo proposito, per quale motivo i miei "colleghi" PCisti accusino la controparte amighista di avere una macchina che non è variata sostanzialmente dal lancio, considerandolo un difetto... Un Amiga uscito nel 1986 legge tutto il software uscito da allora (munendosi di semplice ed economica espansione di memoria o irrilevanti modifiche di versione), mentre un 286 ora non è molto più di un soprammobile, ed i 386 in America quasi se li sono dimenticati. Noi europei, soprattutto italiani, arriviamo sempre dopo e, per questo, qui le versioni "vecchie" (mi vien da ridere chiamare "vecchia" una macchina che ha pochi anni di vita) hanno un decorso leggermente più lungo. Ma non è per questo che vi scrivo, né voglio riaprire un'inutile polemica. Quello che voglio dire è che mi sento totalmente estraneo all'ambiente videoludico attuale, che si dirige a tutta forza verso le console, implacabile. Consapevole che i PC non potranno che espandersi ulteriormente, d'altra parte vedo, come tutti del resto, l'Amiga sostituita dalle console.
Il problema è che la situazione non si evolve, ma regredisce. Insomma, potete dire tutto quello che vi pare, ma il computer resta una macchina superiore. È attiva: può leggere software ma soprattutto CREARLO. I videogiochi mi hanno spinto alla programmazione e, sebbene non mi sia indirizzato verso il campo specifico del videoludismo, sono stato anch'io consapevolmente fagocitato dall'informatica. La tastiera del computer permette di digitare istruzioni e messaggi al "cervello" della macchina. Ti stimola: è uno strumento di creazione, la tavolozza del pittore. Quando vedo qualcosa che mi piace, mi viene spontaneo cercare di imitarlo, di rifarlo, magari di migliorarlo. È fondamentale, per il progresso: mai accontentarsi di quello che si ha, mai.
La console, invece, è una macchina passiva. Completamente idiota. Creata SOLO per

http://www.oldgamesitalia.net/

HANNO DETTO

"Ormai si vendono più videogame che dischi, e la musica si sta trasformando in qualcos'altro. Che cosa, ancora non so"
(Bono Vox, leader degli U2, Il Sole 24 Ore 26/2/1993)

"Il mondo del lavoro dominato dal computer può diventare fonte di nevrosi e di psicosi. Quando diventa un punto di riferimento può portare un pericoloso ripiegamento su se stessi, che conduce all'annullamento delle comunicazioni interpersonali, e, in ultima analisi, alla caduta della solidarietà"
(Cardinal Maria Martini, da Repubblica, 31 marzo 1993)

"Gli Stati Uniti non permetteranno a dei ladri che rubano il frutto del nostro lavoro creativo di essere defraudati di uno dei loro patrimoni economici"
(Jack Valenti, presidente della Motion Picture Association a proposito dei 224 milioni di dollari che i pirati di videocassette italiani rubano annualmente copiando film americani)

In Gran Bretagna
Rischio epilessia Videogiochi sotto inchiesta

Il videogioco nemico

giocare. L'unico compito del giocatore consiste nella formula "infila-la-cartuccia-togli-la-cartuccia", su e giù, un chiaro esempio di masturbazione tecnologica. Le odiavo ai tempi del VCS e dell'Intellivision, le odio adesso, odio Mega Drive e Super Nintendo. Spengono la creatività, uccidono l'originalità. Non a caso tutte portano il marchio "Made in Japan" che esclude, di fatto e di diritto, qualsiasi differenziazione nel software.

Catena di montaggio, produzione in serie. Pacchi di picchiaduro tutti uguali, pacchi di spara-e-fuggi tutti uguali, che desolazione. Che dite, secondo voi chi realizza i giochi per console è un essere umano, o un robot, tipo quelli che montano le ruote sulle macchine?

Perché mi lamento? Perché le console si stanno imponendo su larga scala, ormai è irreversibile. Tutti i ragazzetti ne hanno una, due, non sbattono ciglio di fronte alle decine di zeri di giochi privi di contenuto e oggettivamente inutili (anche perché quasi sempre i soldi non li tirano nemmeno fuori loro, ma affettuosi e premurosi genitori). Giocano e basta, l'alienazione totale. Non c'è tastiera, non c'è dialogo tra macchina e giocatore. A volte mi chiedo se sia veramente la console ad intrattenere il giocatore, o viceversa.

No, non ho proprio nulla a che spartire con i ragazzetti di oggi.

Saluti malinconici da

Ettore Grandi (To)

Chiusura totale. Non è una buona idea, Ettore: l'essere categorici, dogmatici, ti preclude troppe vie. In questo modo non puoi apprezzare tanta bella roba che gira su tante belle macchine diverse. Riconosco che trovare un concept originale in un mercato, quello consolare, dove si rischia di annegare tra inutili cloni di Streetfighter 2, di Mario Bros e sparatutto vari, è un'impresa talvolta erculea, ma bocciare l'intera categoria mi sembra un miccino esagerato. È misoneismo bello e buono. E non ha molto senso distinguere tra console e computer in base a una gerarchia inesistente: se alla parola "macchina" si sostituisce "razza", capirai che affermare che ne esistono di inferiori e di superiori significa interpretare razzisticamente l'universo videoludico, che abbisogna di tutto, fuorché di inutile e fuorviante - questo sì - razzismo.

ED ORA, I SUGGERIMENTI DALLA REGIA...

Cara redazione di K,

Ho pensato di scrivervi alcuni consigli per migliorare la rivista che si aggiungono alle lodi per ciò che va bene, e, credetemi, è tanto. Ho scritto la mia lettera con il Pro-Write, e ora vi mando il dischetto (se hai una versione del C1 Text è ancora meglio, ma va benissimo anche così. NdMBF).

Ottimi l'impaginazione e il formato, che rendono K la rivista italiana che più si avvicina a quelle inglesi; spesso buono il corredo fotografico delle recensioni e lo spazio dei TNT; la presenza della pubblicità non infastidisce più di tanto poiché tratta comunque di cose che interessano chi compra la rivista, l'importante è che non vi mettiate a fare la pubblicità, ad esempio, del formaggio svizzero; notevole il numero delle recensioni e delle anteprime. Poiché, però, lodare va bene e fa piacere, però una critica costruttiva deve anche mettere in evidenza i lati negativi e dare suggerimenti, mi improvviso criticatutto e passo ai problemi.

Il problema principale temo che sia proprio il corpo centrale della rivista, e cioè le recensioni: non voglio dire che siano tutte sbagliate, alcune sono pienamente azzeccate, altre meno, ma purtroppo ce ne sono anche alcune completamente cannate. Prendiamo come esempio le recensioni di Shadowlands del marzo '92 e di Shadoworlds del dicembre '92. Si tratta di due giochi completamente identici, tuttavia il K-voto del primo fu 933, quello del secondo fu invece di 799! A spiegare una tale diversità non basta il fatto che i recensori fossero diversi: un "classico, raccomandato senza riserve" che per lo più fu anche K-parametro non può diventare per un'altra persona un gioco normale, forse anche meno. Io Shadowlands l'ho comprato pirata, e ringrazio il cielo! Se l'avessi comprato originale seguendo le indicazioni del recensore (che tra l'altro non si è nemmeno firmato) mi sarei inca**ato come una bestia, poiché la recensione giusta è di gran lunga quella di Giorgio Baratto about Shadoworlds, che ne mette in giusta evidenza i gravi difetti. La verità è che il recensore di Shadowlands si fece prendere la mano dalla novità Photoscape (capirai che novità, un sistema simile lo utilizzava già il favoloso Dungeon Master nel preistorico 1988!) tralasciando completamente ciò che doveva essere il suo compito, cioè dire al lettore se il gioco era divertente e coinvolgente o no. E qui siamo al nocciolo della questione: la recensione di un gioco deve avere come compito fondamentale quella di mettere in evidenza se il gioco è divertente e coinvolgente o no, poiché è in base a questo che una persona deve decidere se spendere il suo denaro. Elementi innovativi, originalità ecc. vanno anche bene, ma devono avere una posizione secondaria rispetto al divertimento puro che un gioco dà: la presenza del fattore K non serve a differenziare un gioco dall'altro, poiché praticamente il voto va sempre da un minimo di 8 ad un massimo di 10. Altri casi che potrei citare sono l'875 per un giochino come Ugh! (e non dite che lo giudico così perché lo compro pirata, a un gioco sto dietro come se lo comprassi originale, come spiegherò più avanti), o i bassissimi voti dati a Streetfighter II o Wing Commander, che secondo voi sarebbero addirittura inferiori a Pango e Zyconix? No gente, non ci siamo. Mettetevi in testa di dare i voti che servano a consigliare se comprare il gioco o no.

Una seconda cosa che non va è la presenza delle console, ma su questo non mi pronuncio neanche perché sapete già che quasi tutti gli acquirenti di K non sono d'accordo con voi. Mi limito solo a sottolineare che le console

http://www.oldgamesitalia.net/

Db-Line srl

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

☎0332/819104 **Fax** 767244 **Db-Vox** 767303 **VOXonFax**767360

CONSOLES e ACCESSORI	Cd Megadrive Scart/Pal	Megadrive Jap Scart/Pal	Super Famicom Super Nes	Game Gear Game Boy	Neo Geo Home Version
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Alimentatore 220V per GB e GG	Alimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG-Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-2SG
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN	SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER	Super Adv.Joystick MD-Menacer
SUPER NES	**FAMICOM**	**GAME GEAR**	**MEGADRIVE**	**MEGADRIVE**	**GAME BOY**
Aero B12 II	Amazing Tennis	Arch Rivals	A Runk Thunder (CD)	Annette Again (CD)	Adventure island II
Best of the Best	Ashita no Joe	Bare Knuckle	Batman revenge of the	Bare Knuckle II	AputSlan II
California Games II	Bart's Nightmare	Batman Returns	Blaster Master II	Devastator (CD)	Avenging Spirit
Clue - S. Mario Kart	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Chester ChetaH	F22 Interceptor	Burning Pelpai
Cool World-Batter Up	Bull Vs.Blazers (NBA)	G-Loc - Klax	Clue - Final Fight (CD)	Fatal Fury	Darwing Duck
Dragon's Lair - F15 S.Eagle	Combatribes	Mickey Mouse's 2	Desert Srike	Flash Back - G-Loc	Empire Strikes F-15
Duel Test Drive II	Doraemon	Lemmings	Double Dragon III	King of the Monster	Finstones
Gradius III	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	G.Foreman Boxing	King Salmon	Gradius III
Harley's Humongoid	Fatal Fury	Puyo Puyo	Galaxy Express (CD)	Legue Champ.Soccer	Krustys
Home Alone II	Flying Hero	RC Grand Prix	Global Gladiators	Magic Sage	Little Mermaid
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	**NEO GEO**	Mohammid	Spatter House 2	Simpson
Sim Earth - Monopoly	Ramna part 2	Alpha Mission II	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.O.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valis IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II

767360

Db-Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA)

FAX:0332/767244 - BBS 0332/819044-706469 - VoxonFax 0332/767360 (Voce-Fax)

Db-Vox 0332/767303: Richiedi subito il tuo codice personale!! IL SERVIZIO E' GRATUITO!!

RHO
Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
AMIGA, PC MS.DOS , C 64

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE, GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

VENDITE RATEALI PERSONALIZZATE

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

a NAPOLI !!!

Il primo centro specializzato in giochi dove troverai a *PREZZI FAVOLOSI* tutto per giochi di ruolo e di società, accessori per il gioco

VIDEO GIOCHI ORIGINALI PER
AMIGA•ATARI•IBM•C64•AMSTRAD

CENTRO CONSOLE

SEGA•NINTENDO•NEC•NEOGEO
(Tutte le novità da USA e Japan)

INOLTRE

MODELLINI E RIVISTE GIAPPONESI. LIBRERIA SPECIALIZZATA FANTASY - HORROR

PER MAGGIO favolosa Promozione sui giochi con sconti 10%20%30%

Richiedi subito i nostri cataloghi GRATUITAMENTE

Gioco e Strategia s.a.s. Salita Arenella 22/D (P.zza Arenella) Napoli
Tel.- Fax 081/5789319

Vendita anche per corrispondenza

hanno una rivista tutta per loro, senza computer, CD-ROM, realtà virtuale e pubblicità di saponi, mentre gli utenti di computer vedono limitato il loro spazio per ciò di cui sopra. Se volete riunire tutto il mondo videoludico in una sola rivista, fatene una apposta, non togliete spazio ai computer.

Un'ultima cosa che non va è la disorganizzazione delle notizie riguardanti le uscite dei giochi: secondo me è stato un errore togliere il box delle uscite in quanto è vero che i computer rimasti in gioco sono 2, ma è anche vero che in molti casi il vostro commento sull'uscita riguarda un solo computer. Al limite se non sapete niente dell'altro ditelo, ma dite qualcosa: dite se una versione è prevista, se ci sono delle difficoltà, se si è intenzionati a produrla ma non si è ancora deciso, se non si sa nulla. Io ancora aspetto di sapere se ci saranno versioni Amiga di Sherlock Holmes, Alone in the Dark, Quest for Glory III, The Summoning, Dune II, Rex Nebular, Space Quest V, Laura Bow, Darklands, i vari Ultima (bastano?), magari convertiti con potenzialità diverse da quelle PC (come è stato fatto per Darkseed) o sfruttando i nuovi 1200 e 4000. E a questo punto eccovi alcuni suggerimenti.

Il primo, ovvio, è di ripristinare il K-Box. Il secondo è di istituire una rubrica di aggiornamenti: una pagina (non vi porterà via quindi molto spazio) in cui inserire titolo, notizia (rinvio a, nuova versione) e motivo, come nell'esempio che segue:

TITOLO	NOTIZIA	MOTIVO
aaaaaaaaaa	uscita ritardata al	problemi di distribuz.
bbbbbbbbbbb	decisa versione Amiga	
cccccccccc	uscita versione in italiano	

Ecc. Vi porterebbe via poco spazio e sarebbe molto interessante.

Un'altra iniziativa molto interessante potrebbe essere quella di istituire una rubrica di record e competizioni, sul modello di alcune riviste inglesi. Una rubrica in cui riportare i punteggi record ottenuti con il nome di chi li ha ottenuti. L'ostacolo maggiore è quello dei trainer, in quanto ovviamente c'è il rischio che delle persone utilizzino trainer per ottenere punteggi record immeritatamente, ma è un ostacolo superabile: basta che chi vuole partecipare debba inviare una copia del disco su cui è salvato il record, così potrete vedere subito se sul disco c'è un trainer o no.

Infine mi piacerebbe che tornassero le pagine gialle, che trovavo molto interessanti.

Brugnoli Marco (Lomazzo, Como)

Due osservazioni: eccellente l'idea di spedire la lettera su dischetto. In questo modo ci fate risparmiare tempo, possiamo rispondere a più lettere e realizzare un K-Box ancora più massiccio. Per cui, vi consiglio di seguire l'esempio di Marco.

Secondo: altrettanto eccellente l'idea di scriverci suggerimenti e consigli. Forse penserai che siamo presuntuosi, ma negli ultimi tempi le lettere di critica nei confronti della rivista sono quasi scomparse. Se ciò è positivo da un lato (teoricamente, la rivista dovrebbe andare bene così com'è, se nessuno si lamenta), dall'altro viene a mancare uno degli stimoli principali a migliorare. Vediamo, in sintesi, le tue argomentazioni:

a) Shadowlands versus Shadoworlds. Entrambi i giochi sono stati accolti da giudizi redazionali estremamente contrastanti. Il primo è stato recensito da un fan della serie, il secondo da un "critico", Giorgio Baratto. Il problema fondamentale del secondo episodio consiste nel fatto che, come sottolinei anche tu, è assolutamente identico al suo predecessore, a parte l'ambientazione e lo scenario. Da un seguito, ci si aspetta sempre qualche innovazione non accessoria, e in questo Shadoworlds toppa alla grande. Ecco spiegato il centinaio di punti in meno. In realtà, da ormai qualche mese, è in atto su Kappa un ridimensionamento totale dei giudizi, atta ad evitare l'elogio spropositato di giochi modesti. Riconosco che alcuni K-Gioco non erano del tutto meritati. Al contrario ritengo che nel giudicare Streetfighter 2 e Wing Commander (immagino che ti riferisca in entrambi i casi alla versione Amiga), siano stati fin troppo clementi. Li avrei stroncati maggiormente, così come avrei dato 830 a Body Blows.

b) Per quanto riguarda le console, non mi pare che due recensioni mensili compromettano in maniera irreparabile lo spazio destinato ai computer. Anzi. Il problema maggiore, come ha sottolineato l'esimio diretur nell'editoriale del numero di Aprile, sta nel fatto che i giochi per computer stanno QUANTITATIVAMENTE diminuendo. E in maniera sensibile. In questo senso le console non "rubano" certo spazio.

c) Per quanto riguarda il Piano delle Uscite, stiamo pensando a qualcosa di analogo. Comunque, la maggior parte dei giochi che hai citato non usciranno in versione Amiga. Non sono nemmeno particolarmente ottimista per il futuro del 1200 e del 4000, ludicamente parlando, anche se spero di sbagliarmi. Niente da fare per i punteggi: non funzionerebbe, te lo assicuro. Per quanto riguarda le Pagine Gialle, concordo, erano galattiche, ma Kappa è cresciuto e ha necessariamente perso alcuni tratti caratteristici della sua giovinezza editoriale. Ma il meglio deve ancora venire...

POSTA BREVIS

** Michele Magistroni: un gradito ritorno! Peccato che l'attesa missiva si riduca a una prevedibile e assai deludente critica "Mio vs Duo". Riprova, sarai più fortunato. A proposito di MM, citiamo Daniele Lazzarotto, che di Michele ha ereditato lo stile. Frasi brevi, lapidarie, a effetto, contenuto pressoché nullo. Lo spazio epistolare è libero, accessibile a chiunque, pubblichiamo quello che riceviamo, non esistono "temi tabù", per usare una tua espressione, ma argomentazioni più o meno efficaci. Non ha senso criticare per criticare, Dan. La Posta ha bisogno di contenuti, non di parole vuote. Aspetto una valida replica.*

** Luca Antonacci: no, non è previsto alcun Shadow of the Beast IV, comunque la qualità era andata calando già a partire dal secondo episodio, per cui forse non è così grave. Non so nulla di un Lionheart 2, anche se mi auguro vivamente che la Thalion prosegua su questi livelli.*

** Qualcuno disse che l'amore vero è come un fantasma: tutti ne parlano, ma nessuno lo ha mai visto. In un certo senso, anche delle tecnologie videoludiche prossime venture tutti (Kappa in primis) hanno scritto un bel po', ma di concreto si è visto ancora ben poco. Orbene, un simpatico lettore di Pisa, tale Paolo Tressi (se ho letto bene), ci illustra i motivi per i quali dobbiamo convertirci, ora e qui, alla tecnologia digitale, in una spassosissima lettera che non possiamo pubblicare per ragioni di spazio. Torna a farti sentire, fratello! Spazio a Paolo:*

"Dopo una serie di studi e di ricerche sono finalmente giunto a concludere che il compact disc è il più valido sostituto del floppy disk e delle cartucce. A sostegno della mia tesi, vi presento alcuni dati oggettivi che non potrete contestare:

1) Il CD è tondo

2) Il CD è più leggero e della cart e del disk

3) Ci si può specchiare

4) Può essere usato come ciondolo

5) Sostituisce degnamente il frisbee

6) Potete fissarlo al muro con un chiodino ed utilizzarlo come bersaglio per le freccette

7) Facendo passare una matita tra due cd potete costruirvi una biga rudimentale

8) È un valido affettacipolle

9) Può essere utilizzato come elegante sottobicchiere

10) Il CD è tondo"

** Racconto cyberpunk di ben quindici pagine fitte fitte scritte a mano, un'introduzione al vetriolo, un elogio del videogiocatore che sembra un manifesto e che è l'inno a un modo di vivere e non di un atteggiamento. Ecco, in sintesi, la colossale impresa di un tale $CO(NH_2)_2$, che non possiamo pubblicare per le solite ragioni di cui sopra. Però, sapete cosa vi dico? L'introduzione è troppo radicale per essere pubblicata nel "K-Box che non c'è" e, facendo a botte con la censura, ne metto almeno una parte: al di là dell'incomprensibilità sintattica, si nascondono almeno un paio di concetti interessanti. Lo stile strampalato e quasi graffitico alla FFS rende praticamente incomprensibili certi passaggi. Se avete la pazienza di estrapolarli dal minestrone delirante che segue, sarete ricompensati.*

"Non voglio entrare nel merito di nessuna delle polemiche di cui si discorre nella Posta; voglio solo lanciare un messaggio a tutti quelli che, come me, ora sono pochi e poi saranno molti, a quelli che non studiano perché gli viene imposto, ma non perdono occasione di leggere un bel libro, a

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER I RIVENDITORI CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO!

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

FlashFire GAME GEAR SEGA MEGADRIVE SUPER FAMICOM Nintendo GAMEBOY

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE CITIZEN

CONSOLLE MEGA DRIVE

Acquatic Game
Aero Blaster
After Burner II
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
Art Alive
Assolut Sult
Attack Chopper
Bad o Man
Bahama Senky
Bare Kunckle
Batman
Batman Return
Blok Out
Buck Rogers
Cadash
Centurion
Chiki Chiki Boys
Colams
Crack Down
Curse
Cyberball
Dahna
Darius II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dick Tracy
Dinolandn
Donald Duck
Doracsos
Dauge Ball Club
Dream Team Usa
E-Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Riskey Wood
Elemental Master
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy Star III
Fatal Rewing
Fight Master
Final Blow
Final Hero
Fire Mustang
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Field's Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Immortal
Indiana Jones
Insector
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bird NBA II
Jordan VS Bird
Julu Legend
Junction
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
Kunga Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Saga
Master of Monster
Mega Panel
Merc II
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Midnight Resistan.
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Monger
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rash
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Voris
Senjo Po-Ohkam
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Spiderman
Storm Lord
Streets of Rage II
Strider
Super HQ
Super Monaco GPII
Super Real Basketball
Super Shinobi
Super Thunder B.
Sword of Sodan
Taikef Ki
Taruruto
Taz Mania
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiger
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Twisted Flipper
Two Crude Duo
Voris
Vermilion
Verytex
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
Xenon II
Zerowing
Zoom

CONSOLLE SEGA GAME GEAR

Aerial Assault
Ariel
Ax Battle
Bare Knuckle
Baseball 92
Batman Return
Berlin Wall
Buster Ball
Chase HQ
Chuck Rock
Dodge Dampei
Donald Duck
Dragon Crystal
Eternal Legend
Fantasy Star Gaiden
G-LOC Air Battle
Galagia 91
Gambler
Gear
Gear Stadium
Gotby
Holly Wars
House Of Tarot
Hyoutan Jima in the Vake Of Vampire
Hyper Pro Baseball
Joe Montana Football
Kinnectic Connection
Kunichan
Lemings
Magical Adventure
Mahjohn Hao Pai
Mappy
Mickey Mouse III
Monster World II
Olympic Gold
Outrun
Pengo
Putt & Putter
Puyo Puyo
Rastan Saga
Shadam Cruseder
Shanghai II
Shining Force G
Shinobi
Sonic 2
Sonic The Hedgehog
Space Harrier
Super Monaco GP
Super Monaco GPII
Super Shinobi II
Tarot Hour
Winbledon
Wonder Boy
Woolx Pop

CONSOLLE SUPER FAMICON

CONSOLE SUPER NINTENDO

Acrobat Mission
Actraiser
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Area II
Astral Bout
August Golf
Axelay
Barbarossa
Baseball Simulators 1000
Battle Blaze
Battle Commander
Battle Grand Prix
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat Basket
Birdie Try
Burai
C Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Camel Try
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Co Chara Wars
Combatribes
Contra
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cross America
Cyber Formula
Cyber Kinght
D-Force
Dino Wars
Dinosaur Woes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Dragon's Earth
El Faria
Exlaust Heat I
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Gundam-V
Hat Track Hero
Hero Senki
Hokuto-No-Ken 6
Hole in one
Home Alone
Home Alone II
Hook
Human Grand Prix
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lennus
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Magical Taruruto
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange
New 3D Golf Simulation
Paradius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro Quarter Back
Pro-Football
Pro-Soccer
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Blood
Royal Conquest
RPMRacing
Ruel Ture
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
S.T.G.
Shimegami Tensei
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Soul Blader
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aleste
Super Aamiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Chinese World
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Wolley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The Chessmaster
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Ulutima IV
Waialae Country Club
Wing Commander
WWFWrestle Mania

CONSOLLE GAME BOY

Addams Family
Barbie
Battle Toads
Boulderdash
Dottor Mario
Duck Tales
Tasmania Story
Fist of the North Star
Formula 1
Gargoyle's Quest
Ghost Busters II
Golf
Lupin III
Mickey Mouse
Motocross maniacs
Ninja Turtles II
Paperboy
Popeje
Power Racer
Revenge of the Gator
Robocop
Robocop II
Roger Rabbit
Salomon's Club
Shangai
Snoopy
Soccer
Solar Striker
Spiderman
Super Mario Land
Super Stars
Tennis
Terminator II
The Hunt for Red October
Wizards & Warriors X
World Cup

PC Engine

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:
02/6128240 - 02/66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI 24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

http://www.oldgamesitalia.net/

quelli che si lavano una volta alla settimana perché è la madre a costringerli, a quelli che, una volta guardandosi allo specchio si sono resi conto di avere i capelli così scompigliati da concludere che un ciuffo si sia improvvisamente mosso da solo, come animato da vita propria; a quelli che usano uscire di casa, indossando un calzino nero e l'altro blu scuro, non certo per farsi notare, ma perché li hanno infilati distrattamente; a quelli che a scuola si sentono osservati perché non vestono capi firmati, e l'unico marchio che hanno indosso non è Valentino, El Charro o Montanà stampigliato sulla camicia, ma uno strano, indistinto, che si trova impresso sulla parte interna dei boxer di un colore indefinibile che si spera, una volta lavati i boxer, venga via.

A tutte queste persone dico di fregarsene degli altri, perché essi non sono certo meglio di voi, ovvero, potrebbero ANCHE esserlo (non considerando l'opinabilità dei confronti, dovuta al fatto che, secondo me, ognuno ha una propria peculiarità per la quale deve essere se non apprezzato, almeno capito), ma non certo perché vanno in giro su una Mercedes, dialogando con il veicolare, per attirare l'attenzione (cosa si potrà mai dire ad un telefono perché questo ti risponda?). A tutti questi io dico (sinceramente): VI VOGLIO BENE, ed aggiungo che, per quelli interessati, se c'è una giustizia (e sono sicuro che c'è, sebbene non sia di questo mondo), verrà il giorno in cui sarà la biondina del liceo a venirvi a cercare (ma voi non ci sarete... no, scherzo, e poi pensate al dramma di questa poverà ragazza, quando a scuola deve rispondere all'appello: D'Alterio Filippo... De Paola Giovanni... Del Liceo Biondina...).

FREGATEVENE! E quando vi troverete a percorrere il viale principale della vostra città, luridi, soli, con i vicini di casa che rovesciano dal balcone le scorie radioattive, scommettendo sulla vostra pelle, con la scomunica dei parenti ("no, mio figlio è negli Stati Uniti per un Master in Economia, questo è solo un esemplare clonato in laboratorio" - censura -), con le viscere che concentrandosi ed implodendo cercheranno di forare lo spazio per abbandonare questa inospitale dimensione per una più elementare o per il nulla che è sempre meglio di adesso. Quando sentirete gli abiti, o ciò che rimane, appesantiti dal sangue che sgorgherà ai bordi della bocca, infradicendoli e tale peso risulterà aggravato dalla strada che, attorcigliandosi ai vostri piedi, tenterà di farvi franare e vi riuscirà, con voi che stramazzate al suolo in una pozzanghera - censura -, solo allora con le ultime forze che vi restano potrete tirar fuori dal diaframma - censura - che usate come tasca la copia inzuppata di pioggia acida l'ultimo numero di "Taglio e Cucito" (simbolo del disprezzo per le convenzioni e l'ipocrisia) e mostrandolo con orgoglio esclamerete: EVERYTHING I DIT, I DID IT MY WAY!!!

"E adesso devo andare a pregare" (da "Bob Roberts")

RACCONTI CYBERPUNK

NUOVA ALBA

di Christian Brioschi

Quando ti rendi conto di aver sbagliato tutto può essere troppo tardi per rimediare.

In passato sei stato cieco, incapace di capire che avresti avuto bisogno degli altri per riuscire a vivere davvero.

Te ne sei reso conto, in seguito, ed allora hai cercato di costruire qualcosa, ma ormai avevi perso la capacità di farlo.

Hai provato ad edificare mondi illusori con le parole, ma non eri sufficientemente bravo ed essi sono crollati al primo contatto con la realtà.

Allora, braccato dal tempo che scorre, hai provato con i segni, hai tentato di rendere reali dei tratti sulla carta, ma non sei riuscito a fare altro se non riempire i cestini di rifiuti della tua stanza.

Infine hai conosciuto il computer e ti sei illuso di poter creare qualcosa davvero.

Guardavi il sole sorgere e tramontare, il cielo scurire e ornarsi di stelle. Osservavi il vento scuotere gli alberi in autunno, la neve cadere nei freddi mesi d'inverno, corpi in movimento ovunque, bocche, dita agili tracciare segni nell'aria, muscoli tesi, sorrisi liquidi, orbite rugose, spigoli d'ossa.

Ma lo schermo rimaneva nero.

Vuoto, spento, morto.

Solo numeri, codici, lettere, algoritmi.

Niente vita.

Né arte.

Nuova alba.

Il sole forse è sorto, non riesco più a vederlo, ormai.

Non mi sono ancora arreso, anche se desidererei farlo.

Purtroppo questo non è semplicemente un gioco: è la mia vita.

IL MONITOR DISSE BAU

(2a parte) by ALX

Nota di MBF: questa è la seconda parte del racconto di ALX, "tagliata" il mese scorso per mancanza di spazio. Ci scusiamo per l'inconveniente, soprattutto con ALX, l'autore, e vi assicuriamo che simili episodi non si ripeteranno.

OUT OF MEMORY. INTENTAR REDUCIR AL LIMITER AUTOMATIQUE WOULD BE BETTER. POR FAVOR.

"Anno XLV Speciale di maggio"

S-Gianfilippo lesse per sfizio (di chi è però un segreto sbilenco del vostro umile cronista) l'intestazione del nuovo numero di SUPER K e subito lo infilò nell'I/O della Base Mitsu-Italia. Il solito jingle di apertura si diffuse per la stanza, mentre al centro compariva il menu indice.

S-Gianfilippo selezionò la recensione del mega gioco del mese.

- Hai presente giochi del genere The Great Glory of Mars o anche Raid on Indocina? - Alex Pasetto Jr si passò una mano tra i capelli e sorrise rivolto a S-Gianfilippo. - Bene, se solo a sentirli nominare cadi in preda a conati di vomito irrefrenabili allora puoi tranquillamente tornare al menu e selezionare qualcosa d'altro, perché...

- ALT! - disse S-Gianfilippo rivolto alla base - Passa a descrizione. Grado di sintesi: normale.

-...bkfl6yy... - l'immagine 3D del recensore perse un attimo consistenza, ma subito Pasetto Jr riprese a parlare fluentemente, -...si tratta di una simulazione storica dei mezzi aerei più sofisticati in dotazione alla marina militare americana dal dopoguerra alla fine del secolo scorso - in sottofondo dietro al Recensore compaiono alcune immagini del demo. Cielo azzurro e tra le nuvole, qualche migliaio di metri più in basso, la terra. La silhouette slanciata e aereodinamica di un jet che sfreccia verso l'alto - Per fare un esempio: non ci troveremo a pilotare uno Spitfire o aerei di quel tipo, ma i vari A10, SF-1 e Fn con n=15, 16, 18 eccetera. Tutti mezzi che hanno fatto la storia dell'areonautica militare (e dei simulatori).

- Alt. Giudizio. Grado di sintesi: normale, poi breve...

-... In conclusione: una simulazione molto accurata, trilioni di grafica elaborata a goccia e con altre sofisticate tecniche, le quali, unite ad immagini in alta definizione ti darà (devo averlo già sentito dire) la sensazione di essere lì, dove effettivamente vorresti essere. Il prodotto è buono, anzi eccezionale, ma forse quando spegnerai la base ti chiederai se per divertirsi è davvero necessario tutto questo. Riprendendo uno dei temi del nostro inossidabile MBF, non ci si può non chiedere quanto valga o sia necessario desiderare (e non parlo di qualche ora di sano e divertimento e relax), ma soprattutto cercare di realizzare un mondo alternativo o, come si diceva una volta virtuale, volere e poter materializzare i nostri sogni il cui potere sta proprio nell'essere irrealizzabili, creando GdR e simulazioni dotate di budget che ormai superano quelli per i vecchi film su pellicola, quando milioni di persone non hanno né il cibo, né una casa, né il diritto di procreare. Ma lasciamo perdere i moralismi che suonano sempre un po' falsi, d'altronde lo sappiamo: il gioco deve andare avanti!

L'immagine del recensore scompare per lasciare posto allo schema finale.

EFFETTI VISUALI: 900
EFFETTI AUDIO: 850
TECNICA: 950
FATTORE K: 700
GLOBALE: 900
*Consigliato
*Realistico

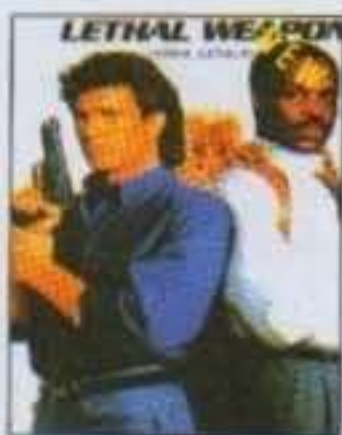
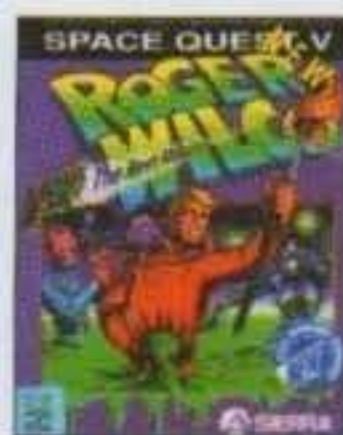
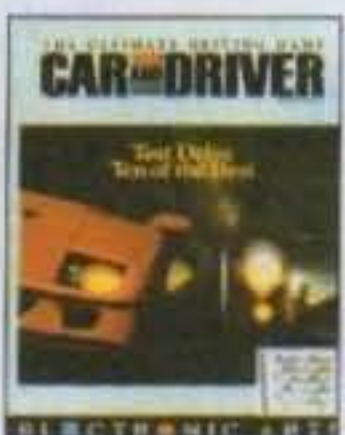
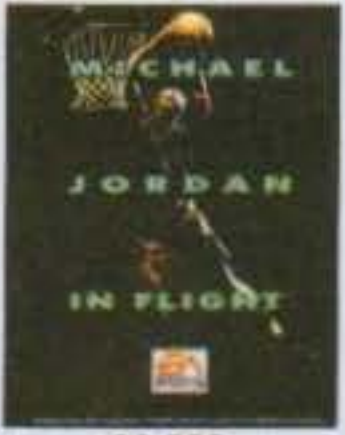
Il monitor disse "Baud" e dedicò un paio di herz di attenzione alla partita a scacchi tra il drive e il coprocessore matematico.

MS-DOS SOFTWARE & HARDWARE

129.900

109.900

119.900

129.900

89.900

94.900

ARCADE & AZIONE

3D WORLD BOXING..79900
3D WORLD TENNIS ..79900
ARMA LETALE 49900
ARMCHAIR QUAT. 15900
BABY JO 59900
BOSTON BOMB CL....59900
BATTETOADS..............49900
COOL CROC TWINS .49900
COOL WORLD 49900
COVER GIRL POKER69900
CROWN 49900
DARK CASTLE.............35900
DEMON STALKER.....35900
DIE HARD 2 59900
DOUBLE DRAGON 3.49900
EUROP. CHAMP.92...79900
EURO SOCCER 49900
EXTASY........................69900
FINAL FRONTIER......29900
FOOTBALL MANAG....39900
GOLDEN EAGLE 59900
GODS 49900
HUMANS......................59900
J.KHAN SQUASH.......39900
JOE&MAC CAV. NIN..69900
JUNGLE BOOK 29900
MAGIC POKET............69900
MAYDAY SQUAD.......29900
MAMMA H.P. L'AEREO ....
69900
MC DONALD LANDS.49900
NCAA BASKET 79900
NICKY BOOM..............79900
NINJA RABBITS..........29900
OVER THE NET..........29900

89.900

PUSHOVER 49900
ROBOCOP 79900
ROLLING RONNY.......39900
SIMPSONS....................49900
SKIDOO 29900
SPACE CRUSADE.....49900
STEVE MCQUEEN 59900
STREET FIGHTER II..69900
SUBBUTEO 35900
TERMINATOR 2..........39900
TENNIS CUP 2............59900
THE POWER...............59900
TILT..............................39900
TINY SKWEEKS 59900
TITUS THE FOX..........49900
TOURNAMENT GOLF39900
TROOLS......................49900
TURN'N'BURN 35900
WINTER SPORT.........49900
WIZKID........................49900
WORLD CUP 90..........29900
WRESTLING WWF 49900
WRESTLING WWF2 ..49900

SIMULAZIONE

79.900

89.900

59.900

& Avventure

2000 LEAGUE UN. ..29900
5 INTELLIGENT G......59900
ABANDONED PLACES.......
89900
ACES PACIFIC............99900
ACTION STATIONS...59900
ACTION S. DATA D. ..35900
AIR BUCKS..................69900
AH 73M THUNDER.....69900
AIRBUS A320..............99900
AMAZON 119900
ANOTHER WORLD....79900
ASHES OF EMPIRE...99900
ATAC.............................99900
A-TRAIN 99900
B17 FLYING FORT. ...99900
BATTLESCAPES 49900
BLITZKRIEG AT AR...69900
BUSHBUCK...................89900
CAMPAIGN 89900
CARRIER STRIKE 79900
CIVILISATION 99900
CRIME CITY.................69900
CRISIS IN KREMLIN .99900
CRUISE FOR A C. 79900
DARKLANDS.............129900
DARK QUEEN KRYNN89900
DRAGONS L.3 99900
DUNE 79900
ECHO PHANTOMS....49900
ELVIRA 2......................89900
EPIC..............................79900
EYE OF BEHOLD.2 ...69900
F15 III 109900
F1 GRAND PRIX......109900
F117 NIGHTHAWK ...89900
FALCON 3..................109900
FALCON MISSION D. 69900
FIGHTER COMM. 59900
FIRE TEAM 2200 49900
FORT APACHE..........59900
FREEDOM...................29900
GETTYSBURGH 49900

119.900

109.900

99.900

119.900

GREAT ESCAPE 35900
GREAT NAP. BATT....59900
GUNSHIP 2000 89900
HOOK............................69900
ISHAR...........................59900
JETFIGHTER II 89900
JETF.II MISSION D. ...69900
KGB..............................79900
LASER SQUAD 69900
LAURA BOW 99900
LEGEND OF DJEL......29900
LEGEND O. KYRANDIA8990
LIGHT BRIGADE 59900
LORDS OF DOOM 49900
MILLENIUM 79900
OIL IMPERIUM...........15900
OPERATION COMBAT69000
OPERATION HORM. .29900
PROFEZIA...................29900
QUEST. OF SPORT ...29900
RED BARON 99900
RED BARON MISS. D.79900
REVELATION!.............59900
REX NEBULAR 119900
RINGS OF MEDUSA. 59900
SAMURAI 59900
SARAKON 29900
SIM LIFE.....................99900
STEPHEN KING'S MI 15900
STORM MASTER.......49900
SPECIAL FORCES 99900

69.900

89.900

79.900

SUPER TETRIS 89900
SWAP 49900
THE BALL GAME 35900
ULTIMA UNDERW. 89900
ULTIMA VII 89900
VISION OF AFTERM..35900
VODOO ISLAND 15900
W. BEAMISH 99900
WHITE DEATH............59900
WING COMMANDER.79900
WORLD AT WAR 69900
WORLD CHAM. BOX.35900
WORDTRIS 99900
XIPHOS 35900

OFFERTISSIMA

NEURO MANCER......19900
TOP GUN.......................9900
STAR FLEET I 14900
688 ATTACK SUB 19900
CHUCK YEAGERS ...19900
PHM PEGASUS.........14900
GRANDSLAM BRIDGE9900
BATTLE CHESS.........19900
EMPIRE........................14900
WORLD TOUR GOLF..9900

SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALI IN ITALIANO.

VIDEO Blaster
L.599.000

89.900

79.900

79.900

Sound Blaster 16 Bit.
L.499.000

Sound Blaster Pro
Deluxe Edition
L.329.000

Sound Blaster Pro
L.289.000

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

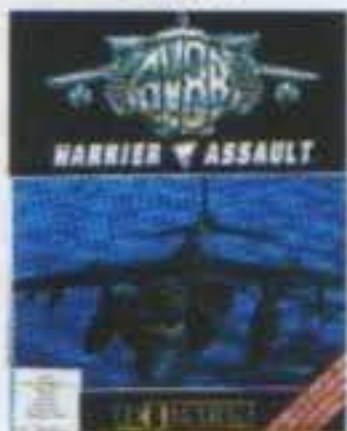
Servizio di vendita per Corrispondenza

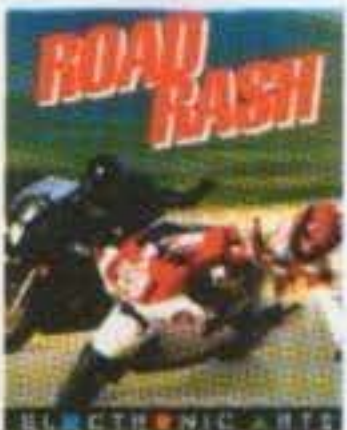
AMIGA

SOFTWARE & HARDWARE

59.900

69.900

59.900

89.900

79.900

29.000

Copritastiera
AMIGA 1200
AMIGA 600
L.15.000

59.900

69.000

BOXING
69.900

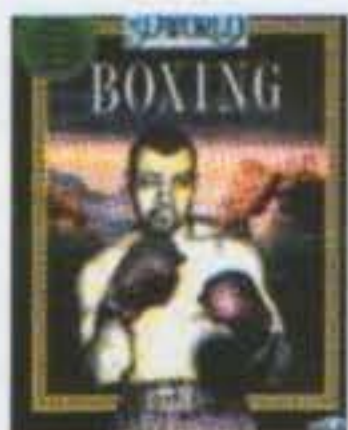
59.900

29.000

59.900

INDIANA JONES
109.000

69.900

79.900

39.000

ARCADE & AZIONE

4D SPORT BOXING ..59900
3D WORLD BOX........69900
3D WORLD SOCCER 69900
3D WORLD TENNIS ..69900
AIR BUCKS..........49900
ARMA LETALE..........49900
BATTLETOADS 49900
BLITZKRIEG AT AR. ..49900
BRIGADE COMMAN. ..59900
COLORADO...............29900
COOL WORLD...........49900
COVER GIRL POKER49900
CRAZY CARS 3 49900
CRAZY SEASONS......39900
CRIME CITY..............59900
CRYSTALS OF ARBO.39900
DISCOVERY 49900
DOUBLE DRAGON 3.49900
ECO PHANTOMS 39900
ESCAPE FROM CO...49900
ESPANA G.92.............59900
EURO FOOTBALL C..49900
EUROP.CHAMP92......69900
EURO SOCCER..........49900
FIGHTER COMMAND49900
FIRE & ICE...............49900
FIRE FORCE..............49900
FIRE TEAM 2200 49900
GOOBLINS 2..............69900
HAGAR.....................49900
HEIMDALL 69900
HUMANS...................59900
ISHAR 49900
JOE & MAC CAV. N. .49900
KICK OFF II...............39900
LEEDS UNITED 49900
LORDS OF DOOM......39900
MAGIC GARDEN 49900
MC DONALD LANDS.49900
MOTORHEAD 49900
NAPOLEON 59900
NIGEL MANSEL.........59900
OPERATION COMB. .59900
PARASOL STARS 39900
PROFEZIA 19900
QUADREL..................39900
RAMPART 49900
REVELATION!............29900
ROBOCOP 3..............59900
SAMURAI 49900
SARAKON..................19900
SENSIBLE SOCC. 93 69900
STORM MASTER 49900
STREET FIGHTER II .59900
STRIKER....................59900
STRUMTRUPPEN 39900
SWAP........................49900
THUNDERHAWK 59900
TROLLS 49900
TURTLESS II..............49900
WHITE DEATH...........59900
WARRIOR OF RELEYNE ....
49900
WORLDS AT WAR
WRESTLING WWF II .49900
VIKINGS......................49900

SIMULAZIONE

INT. 3D TENNIS.........29900
AIRBUS A320.............99900
ANOTHER WORLD ...69900
ASHES OF EMPIRE ..99900
CAMPAIGN 79900
CHAMP.MANAGER ...49900
CIVILISATION............89900
CASTLES...................69900
CASTLES DATA DISK69900
DARK Q.KRYNN 89900
DRAGONS L. III 89900
DUNE 69900
ELVIRA 2...................79900
EPIC.........................69900
EYE OF BEHOLD. 2 ..69900
F1 GRAND PRIX.........79900
GUNSHIP 2000..........99900
HOOK........................59900
INDIANA J. ADV ITA.109000
INDIANA J. ARCAD ...59900
LARRY 5 99000
KGB..........................69900
KING'S QUEST V.......99900
LEGEND O. KYRAN. .89900
LOOM........................69900
LORD OF THE KING .59900
LOTUS 3 59900
MONKEY ISLAND II.109000
NO GREAT. GLORY ..79900
PACIFIC ISLAND 69900
POLICE QUEST 3 89900
PROPH. OF SHADOW89900
RED BARON.............89900
SIM ANT 89900
SIM EARTH...............89900
SPACE QUEST 4.......99000
SUPER TETRIS 79900
TWILIGHT2000 79900

OFFERTA IRRIPETIBILE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO.

Titolo	Prezzo
FERRARI F1	9900
SWORDS OF TWILIGHT.	14900
CH. GOLF	9900
CH. BASEBALL	9900
CH. FOOTBALL	9900
CH. BASKETBALL	9900
POPULOUSE	14900
PROMISED LANDS	9900
MUSIC STUDIO	19900
SUPER HUEI	9900
SHANGHAI	9900

CONSEGNE
24/36 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO
TNT TRACO

E un fantastico orolo-logio al quarzo da polso in omaggio ad ogni acquisto.

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

Per Motivi di spazio non possiamo elencare tutti gli articoli da noi commercializzati.

I Nostri Punti Vendita :

C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2

Via Tripoli 179/b Torino

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

Servizio di vendita per Corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/

Programma e Manuale In Italiano

FLASHBACK

QUALITÀ LEADER GARANTITA

Michael è un giovane 'genietto' venuto a conoscenza di un incredibile segreto. Sembrerebbe infatti che i più potenti uomini della Terra possiedano caratteristiche psicologiche a dir poco sorprendenti. Un'inchiesta più approfondita rivela in un primo tempo che hanno tutti una cosa in comune: la loro data di nascita coincide con il loro debutto sulla scena politica... Questa stessa data misteriosa corrisponde anche alla caduta di una meteora su Titan, una colonia terrestre. Scampato di misura a due attentati Michael decide di mettere al sicuro le sue rivelazioni su dischetto e di inviarle al suo migliore amico. Di lì a poco viene catturato dagli uomini dei Servizi Segreti e trasportato in un ospedale specializzato, dove la sua memoria viene duplicata prima di essere definitivamente rimossa. Michael decide allora di tentare la fuga.....

È un'esclusiva:

http://www.oldgamesitalia.net/